ROLE PLAYING GAME

TUDO SOBRE O UNIVERSO DOS JOGOS DE RPG

DRAGÃO BRASIL

R$2,20 RELANÇAMENTO

ANO 1 - NÚMERO 4 - Manaus, Rio Branco, Boa Vista, Macapá, Santarém, Altamira (Via Aérea) R$ 3,25

TRAMA

GURPS SUPERS
Superpoderes para seus heróis

FIRST QUEST
O modo mais fácil de jogar AD&D

CALL OF CTHULHU
Os heróis enlouquecem neste jogo

PARA SUAS AVENTURAS:

A CIDADE ESCRAVA
Cinco novas Buscas para Hero Quest

HERÓIS DIFERENTES
Personagens incrementados para D&D

EU, ROBÔ
Robôs de Isaac Asimov no GURPS

OS CAINITECH
Um clã de vampiros... biônicos!

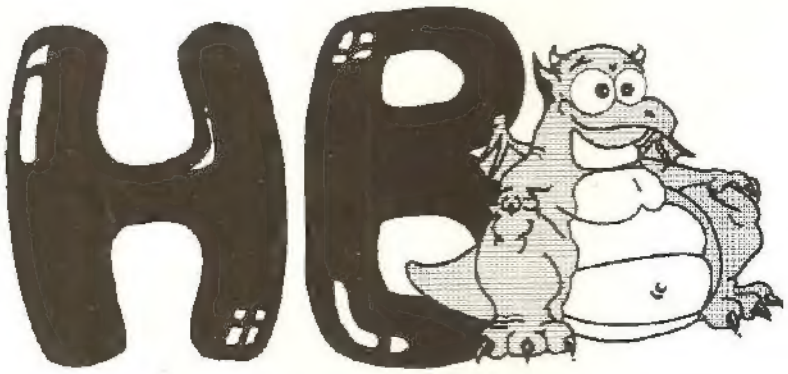
AVENTURAS FANTÁSTICAS
Os livros-jogos que ensinam RPG

BATALHAS DE MAGOS
Os campeonatos brasileiros de Magic The Gathering

DESCUBRA ESTE TESOURO!

Nós temos aquele RPG que você sempre quis com preços que detonam a concorrência.

Vampire (Imp)	32,50
Clan Books	13,00
Werewolf (2nd Ed)	32,50
Magic The Gathering (baralho)	10,00
Booster Pack (pacote)	3,00
Shadowrun	37,50
Jyhad	12,00
Star Wars	35,00
Ars Magica	32,50
The Masquerade (2nd Ed)	23,60
Earthdawn	30,00
Wraith	32,50



HB - O RPG LEVADO A SÉRIO

Atendemos a todo o Brasil via fax, telefone e BBS. Não cobramos frete*

Linha direta HB: seu plantão de dúvidas com os mestres profissionais da nossa equipe.

Acesse a nossa BBS das 18hs às 9hs. Vendas 24 horas.

ATENDEMOS TODO BRASIL 24 HORAS

HB JOGOS E MODELISMO

SCLN 307 - BLOCO E - LOJA 28 - ASA NORTE - TEL.: (061) 274-7522 - FAX: (061) 347-4128 - CEP 70746-550 - BRASÍLIA - DF

* PARA COMPRAS ACIMA DE R$ 50,00

BRASIL DRAGÃO

ESPECIAL

AVENTURAS FANTÁSTICAS - pág. 10
Livrinhos de aventuras onde você decide

HERO QUEST

A CIDADE ESCRAVA - pág. 20
Uma aventura pela libertação dos escravos de Zargon

D&D

HERÓIS DIFERENTES - pág. 26
Uma lista de personagens prontos e dicas para incrementar seus heróis

BARALHOS

TORNEIOS DE MAGIC - pág. 8
Saiba como rolam os campeonatos brasileiros de Magic The Gathering

GURPS

GURPS SUPERS - pág. 14
Muitos superpoderes para seu personagem neste livro-suplemento

EU, ROBÔ - pág. 16
Como usar um personagem robô baseado nas histórias de Isaac Asimov

AD&D

FIRST QUEST - pág. 32
O AD&D fica mais simples e fácil de aprender

STORYTELLING

OS CAINITECH - pág. 34
Um clã opcional de vampiros ciberméticos

OUTROS SISTEMAS

TOON - pág. 38
Invente seu personagem de desenho animado e comece a confusão

CALL OF CTHULHU - pág. 40
Um RPG tão aterrorizante que os heróis até ficam insanos

CONTOS

INFILTRADO - pág. 48
Um agente secreto muito especial no fim de sua missão

SEÇÕES

NOTÍCIAS DO BARDO ..... *PÁG. 5*
DICAS DE MESTRE ..... *PÁG. 6*
PERGAMINHOS DOS LEITORES ..... *PÁG. 44*
BARRAQUINHA DO ORC ..... *PÁG. 47*

CAPA: ILUSTRAÇÃO DA CAPA DO LIVRO AVENTURAS FANTÁSTICAS

CADA VEZ MELHOR!

Assim é a DRAGÃO BRASIL: sempre mudando, sempre evoluindo - para continuar sendo a melhor revista de RPG do país. Nesta quarta edição você vai encontrar grandes mudanças. Eliminamos a seção RPG no PC, a pedido de muitos leitores indignados, que queriam uma revista só de RPG de mesa ("quem quiser, que vá comprar uma dessas revistas de games!"). Portanto, os computer games caem fora.

Mas, em compensação, também por solicitação dos leitores, estamos inaugurando nada menos que TRÊS novas seções: BARALHOS, onde teremos matérias sobre Magic, Jyhad, Spellfire e outros jogos de cartas colecionáveis; HERO QUEST, com novas Buscas para serem utilizadas no jogo; e CONTOS, com histórias de fantasia, ficção científica e terror, só de autores brasileiros - começando com "Infiltrado", do premiado escritor Roberto de Souza Causo.

Com essas alterações, a DRAGÃO BRASIL fica ainda mais completa. Escreva-nos dizendo o que achou das novidades, ou fazendo novas sugestões. Pode apostar que vamos escutar. Afinal, a revista é feita para você.

Aqui é o leitor quem manda!

DRAGÃO BRASIL

REDAÇÃO:

DIRETORA EDITORIAL
Ethel Santaella

Editora Assistente:
Andrea Calmon

Revisão: Hebe Ester Lucas

Pesquisa: Iracema Braga

Secretária Editorial: Bernadete Salles

Atendimento:
Luzia Begalli

Diretora de Arte:
Milena Stocco

DTP:
Helton Fernandes
J. Ari Gomes

Secretário Gráfico: Carlos Henrique Meister

Colaboradores:

Paladino, Grahal, Roberto Moraes, Di'Follker, Luigi, Sergio Fiore (textos); Marcelo Cassaro, Elmer Crespi, André do Valle (ilustrações)

DEPARTAMENTO COMERCIAL

DIRETOR
Ruy Pereira

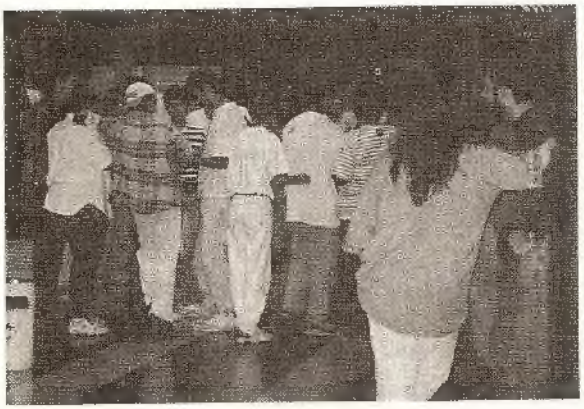
Assistente: Luisa A. da Silva
Contatos: Magdalena Barbera, Marilda Rollemberg Roman, Márcia Camargo, Tércio Prado

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Coordenador: Antonio Marcos M. dos Santos

Trama Editorial Ltda.
Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tel: (011) 885-8879/885-5916
Fax: (011) 887-3060

Distribuição exclusiva para todo o Brasil:
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações
Fotolito: WM
Impressão e acabamento:
W. Roth

Novas notícias trazidas pelo menestrel Luigi Sortudo, nosso correspondente no mundo do RPG



AÇÃO AO VIVO

Uma nova modalidade de RPG está fazendo sucesso no Brasil, uma modalidade onde os jogadores não usam dados e nem ficam à volta de uma mesa. É o Live Action, onde as partidas são disputadas como se fossem reais - ou quase! Os jogadores agem como se estivessem em uma peça de teatro, representando ao vivo, em tempo real.

A primeira grande partida de *Live Action* disputada no Brasil foi durante o II Encontro Internacional de RPG, em São Paulo, durante o lançamento da edição traduzida de *VAMPIRE* - com a presença de Mark Rein-Hagen, o criador do jogo. Os jogadores inscritos vestiram-se de acordo, no melhor estilo "Vamp", e o Parque do Ibirapuera ficou povoado de Vampiros. De lá para cá, houveram muitos outros *Live Actions* de diversos jogos - como a gigantesca aventura de *Paranoia* disputada na IV USPCON, com centenas de jogadores; e as partidas de *VAMPIRO* e *WEREWOLF*, que tiveram lugar na livraria Forbidden Planet nas últimas semanas (fotos).

NOVO BARALHO

Está pintando nas casas especializadas um novo jogo de cartas colecionáveis, na trilha de *Magic The Gathering*, *Jyhad* e *Spellfire*. É *ON THE EDGE*, da Atlas Games. A história rola em Al Amarja, uma insólita ilha isolada no mar Mediterrâneo, onde um pequeno grupo de conspiradores luta pelo poder. Cada jogador faz o papel de um desses conspiradores, e a vitória é alcançada semeando intrigas e manipulando os habitantes da ilha.

A VEZ DO LOBISOMEM

Grande notícia! Depois de *VAMPIRO: A Máscara*, a Devir concluiu a tradução de outro RPG da editora White Wolf: é *WEREWOLF* - ou melhor, *LOBISOMEM* -, o segundo título da série Storytelling. *LOBISOMEM* é muito parecido com *VAMPIRO*, mas também muito diferente. Enquanto os Cainitas são mais aristocráticos e sociais, os Lupinos são violentos e só querem saber mesmo é de porrada! Os jogadores que já gostavam de *VAMPIRO* vão adorar a chegada de *LOBISOMEM*, pois os dois jogos são totalmente compatíveis - tanto nas regras quanto na história: vampiros e lobisomens não apenas vivem no mesmo mundo, mas são inimigos mortais entre si. Vivem se atracando em guerras. Os personagens de *LOBISOMEM* nascem e crescem como pessoas comuns, até o dia em que são contatados por uma das tribos de Lupinos e descobrem o que são na realidade.

A chegada de *LOBISOMEM* às livrarias está prevista para os próximos dias. Fique de olho.

JOGADOR X HERÓI

A maior virtude de um RPGista é saber a diferença entre ele próprio e seu personagem

É inevitável. Todo jogador novato de RPG custa um pouco a pegar o verdadeiro espírito do jogo. Ele coloca a si mesmo dentro da armadura daquele guerreiro que caminha pelo Dungeon escuro, imagina seu próprio rosto oculto sob o elmo. Pensa que seu próprio braço está empunhando a espada que bebe o sangue dos inimigos. Tende a fazer coisas que ele próprio faria na vida real, coisas diferentes do caráter de seu personagem. Fica louco da vida quando o Mestre chama sua atenção para o fato de que "um paladino doaria todo o tesouro que encontrou". Hesita em desperdiçar seus poderes de cura com aquele ladrão moribundo, coisa que um clérigo leal faria sem pensar. E abomina a idéia de assassinar sua bela esposa, mesmo que seu personagem tenha se tornado um vampiro sedento e impiedoso.

Essa atitude é perfeitamente natural. Estamos tão acostumados a ser nós mesmos que fica difícil se comportar como outra pessoa, ou até mesmo outra raça (como anões, elfos ou klingons), com uma psicologia diferente da nossa. Não é fácil abandonar nossos próprios valores, colocar de lado as qualidades e defeitos que fazem de nós o que somos - mesmo que seja apenas durante uma simples sessão de jogo.

Mas devemos tentar. Se pretendemos ser RPGistas legítimos e nos divertir de verdade, PRECISAMOS tentar.

ESTILOS TEATRAIS

Jogos simples como *Hero Quest*, *Dragon Quest* e *Aventuras Fantásticas* não adotam qualquer regra especial de comportamento. Apenas deixam a coisa rolar. Mas os RPGs mais avançados têm suas próprias maneiras de incentivar os jogadores a abandonarem a vida real e entrarem no jogo.

O *Dungeons & Dragons*, por exemplo, faz isso de forma elementar: cada personagem deve escolher um alinhamento Ordeiro, Neutro ou Caótico. Quando um jogador foge do comportamento escolhido, o Dungeon Master chama sua atenção ou aplica uma punição ao jogador. No *Advanced Dungeons & Dragons* os alinhamentos são nove, e as regras de comportamento são mais rígidas: o status de paladino é tomado de alguém que execute um ato maligno, e um clérigo que não siga as exigências de seu deus perde os poderes divinos.

No GURPS, o comportamento dos personagens é bem definido: cada herói tem todas as suas qualidades e defeitos escritos ali na planilha. O jogador até pode desobedecer algum desses traços de caráter, mas deve passar por um teste para ver se consegue. Por exemplo, um herói com a desvantagem *Mentira Compulsiva* deve fazer uma jogada de dados sempre que precisar dizer a verdade. Se falhar na jogada, não consegue evitar uma mentirinha ("Não, não tem nenhum dragão atrás daquela porta! Podem entrar sossegados!").

Mas é o jogo *Vampiro: A Máscara* que exige um desafio maior para os RPGistas. O jogo procura transmitir as dicas de interpretação não através de regras, mas pela força de seu clima e de seus textos. O jogador deve sentir o drama de ter se tornado um vampiro, uma criatura maldita, que precisa saciar sua horrível e avassaladora sede de sangue. Em *Vampiro* não há normas rígidas de comportamento, mas cada vampiro pertence a um determinado clã e tem suas próprias idéias e manias. Escolher um clã e agir como membro de outro acaba estragando o jogo.

VOCÊ NÃO É O PERSONAGEM

Sim, é duro jogar um jogo sem tentar ganhar. É duro resistir à tentação de ficar com o tesouro, mesmo sabendo que é contra os princípios de um paladino. É duro usar seus poderes clericais para curar um ladrão que provavelmente tentará bater sua carteira mais tarde. E é duro ser vencido pelas forças do mal e alimentar-se do sangue da mulher amada.

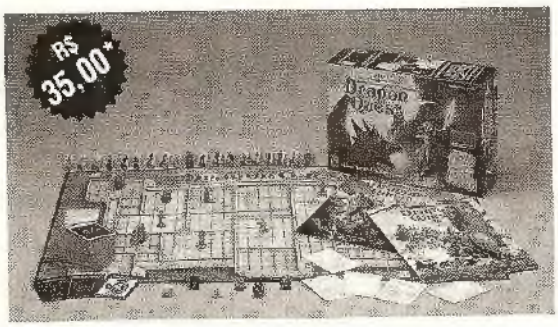
Mas é preciso entender que o mundo do RPG é um mundo de faz-de-conta. NÃO é real. Verifique sua carteira, e verá que suas finanças NÃO foram prejudicadas com a doação daquele tesouro. Aquele feitiço de cura nunca foi desperdiçado com o ladrão, já que você NÃO é um clérigo. A bela mulher que você matou para se alimentar NÃO morreu de verdade, porque ela só existia em sua imaginação. Você NÃO sairá prejudicado por fazer boas ações, e NÃO irá para a cadeia por cometer crimes. NÃO, NÃO e NÃO!

No mundo do RPG, o único pecado é desperdiçar a chance única que lhe é oferecida: ser uma pessoa totalmente diferente, experimentar uma nova vida, cometer erros sem ter que pagar por eles - e, de vez em quando, cair morto e pouco depois sair andando sem nenhum arranhão.

PALADINO

SUAS AVENTURAS COMEÇAM POR AQUI !

☐ DUNGEONS & DRAGONS
O RPG mais famoso de todos os tempos. Caixa com fichário, manual de instruções, dados especiais e tabuleiro.-- 35,00



☐ DRAGON QUEST
Jogo introdutório ao RPG. Caixa com dados especiais, cards, miniaturas plásticas, manual de instruções e tabuleiro.-- 35,00

☐ HERO QUEST 34,00

RPG/ AVENTURAS FANTÁSTICAS

☐ Introdutório com 2 aventuras 10,00
☐ O SAQUEADOR DE CHARADAS - 4 aventuras 10,00
☐ DUNGEONEER- Regras avançadas 15,00
☐ OUT OF THE PIT (em português) 250 criaturas para qualquer sistema de Fantasia. 17,00
☐ Fúria de Príncipes (livro jogo duplo) ... 16,00

O DESAFIO DOS BANDEIRANTES

☐ Livro Básico 16,00
☐ A Floresta do Medo/O engenho - 2 Aventuras prontas 7,00
☐ TAGMAR -Livro Básico 18,00
☐ Arado de ouro (1 aventura) 5,00
☐ Livro de Criaturas 8,00

DEMOS CORPORATION

☐ RPG de espionagem 26,50

GURPS

☐ GURPS PACK : GURPS Básico 2 ed. + tabela para mestre , capa plástica, poster e 01 dado de seis faces. 30,00
☐ GURPS Básico 2 ed. 26,00
☐ GURPS tabela p/ mestre 6,00
☐ GURPS Fantasy 21,60
☐ GURPS Magia 21,60
☐ GURPS Cyberpunk 21,60
☐ GURPS Viagem no tempo 21,60
☐ GURPS Supers 23,60

KIT GURPS-OFERTA
GURPS PACK + FANTASY + 2D6
De 53,00 por 49,90
Com frete pago! ☐

RPG´s-IMPORTADOS

☐ CALL OF CTHULHU 30,31
☐ KULT 45,03
☐ CASTLE FALKENSTEIN 34,01
☐ TOON 27,14
☐ STREET FIGHTER 20,34
☐ *STREET FIGHTER SCREEN* 13,54
☐ WRAITH 34,00
☐ *WRAITH CHARACTER KIT* 13,61
☐ *WRAITH SCREEN* 13,61

ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS

☐ PLAYERS HANDBOOK 20,95
☐ DUNGEON MASTER GUIDE .. 18,95
☐ MONSTROUS MANUAL 27,48

RPG COM ÁUDIO/CD

☐ FIRST QUEST (AD&D básico para iniciantes) 56,99
☐ *KARAMEIKOS: KINGDOM OF ADVENTURE 56,99
☐ *NIGHT OF THE VAMPIRE 19,31
☐ *HAIL THE HEROES 18,34
☐ *RED STEEL 38,62

*(Estas aventuras são compatíveis com as regras da caixa First Quest e dos livros Players Handbook e Dungeon Master Guide).

CARD-GAMES

STARTER DECK		BOOSTER PACK	
☐ MAGIC	10,80	☐ MAGIC	3,40
☐ JIHAD	11,88	☐ JIHAD	3,66
☐ SPELLFIRE	12,79	☐ SPELLFIRE	3,40
OFERTA MAGIC		☐ Ravenloft	3,40
		☐ Dragonlance	3,40

☐ 1 DECK + 2 BOOSTER de 17,50 por 15,50

MINIATURAS

☐ ANÕES - 8 pçs VARIADOS 7,00
☐ SAMURAIS - 8 pçs " 7,00
☐ HERÓIS - 9 pçs " 7,00
☐ HOMENS - RATO 6 pçs " 7,00
☐ ESQUELETOS -6 pçs " 7,00
☐ ORCS GUERREIROS - 6 pçs " 7,00
☐ ELFOS GUERREIROS -7 pçs " 7,00

DADOS

Cada conjunto contém 6 unid. (4,6,8,10,12 e 20 faces)
☐ Opacos ----------4,50
☐ Acrílicos ----------6,00

☐ KIT VAMPIRO
Contém: 10 dados (10 faces) + sacolinha de veludo + brinde ! --12,00

RPG´s PARA ADULTOS

☐ VAMPIRO: A MÁSCARA 36,00

LANÇAMENTO - 22/12/94
☐ LOBISOMEM: O APOCALISPE 36,00

Forbidden Planet

ATENÇÃO: Para pedidos via correio, acrescente R$2,90 no valor total da compra para despesas de postagem.

PORTE PAGO PARA COMPRAS ACIMA DE R$49,90.

Assinale com um X os produtos que deseja receber (tire uma cópia para não recortar a revista) e envie junto com vale postal ou cheque nominal à Forbidden Planet - Cx postal 6656 - CEP 01064-970 - São Paulo /SP, e aguarde o envio de seus jogos pelo correio , ou visite uma de nossas lojas: VALE POSTAL Nº..... CHEQUE Nº..... VALOR R$.....
NOME..... END.....
..... CIDADE..... ESTADO..... CEP.....-..... FONE:.....

AV. IBIRAPUERA, 2473
(Próximo ao Shopping Ibirapuera)
Fone:(011) 240-3213 São Paulo -SP

Rua Gabus Mendes-29, Lj 4
(Trav. 7 de Abril-Centro)
Fone:(011) 259-8963 São Paulo - SP

SHOPPING POMPÉIA NOBRE
Rua Clélia - 33 Lj- 1
(Ao lado do Sesc Pompéia)
Fone:(011) 62-0468 São Paulo-SP

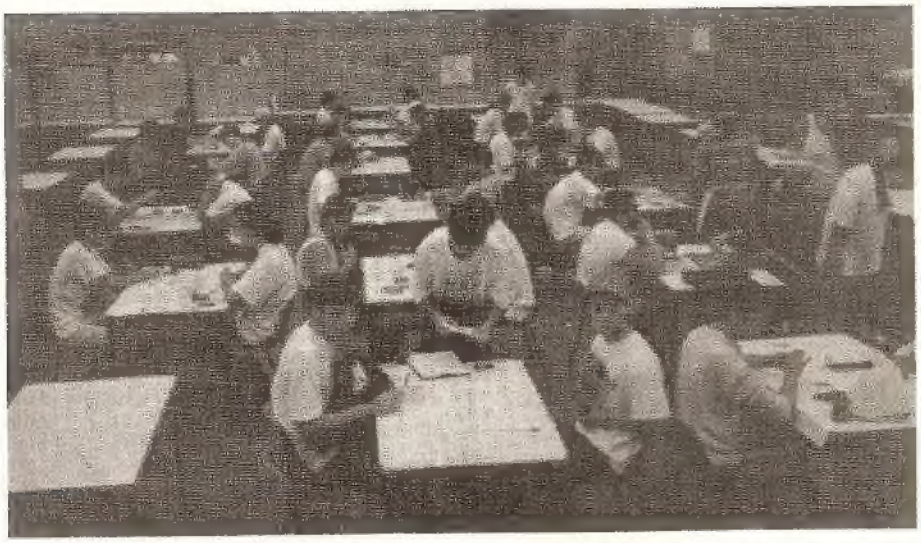
SHOPPING LA PLAGE-Lj 144
Fone: (0132) 87-1025
Pitangueiras- Guarujá- SP

DISQUE FORBIDDEN PLANET
(011) 62-0468
Informações sobre data do envio de pedidos via correio:
Tel. e Fax: (011) 255-0858

Tire xerox do seu pedido para não detonar sua revista

TORNEIOS DE MAGIC

Grahal, nosso famigerado redator e craque de Magic The Gathering, relata sua participação nos campeonatos nacionais



Campeonato de Magic na USPCON IV: o quinto torneio oficial do Brasil

Tudo começou durante o **Segundo Encontro Internacional de RPG**, realizado no último mês de maio no Parque do Ibirapuera, em São Paulo. Lá tive meu primeiro contato com o baralho de cartas colecionáveis *Magic - The Gathering*: cartas esquisitas, compradas em pacotinhos como se fossem figurinhas, espalhadas sobre as mesas diante de uns poucos jogadores (alguns fantasiados para a partida de *VAMPIRO* que aconteceria naquela noite - mas isso já é uma outra história...).

De lá para cá, *Magic* tornou-se uma mania cada vez maior entre os RPGistas brasileiros. Além das cartas normais, a editora **Wizards of the Coast** lançou séries especiais em quantidade limitada - que chegaram aqui através de livrarias importadoras, esgotando-se em pouquíssimo tempo, incapazes de satisfazer a fome dos jogadores. Veio também o *Player's Handbook*, um manual com detalhes sobre todas as regras de *Magic*, para satisfazer as dúvidas cada vez mais complicadas que iam surgindo. O jogo ficou mais complexo, táticas e estratégias imbatíveis pipocaram aqui e ali. Outros jogos de cartas colecionáveis vieram no embalo de *Magic* - como o péssimo *Spellfire*, da TSR, fabricante do Dungeons & Dragons; e *Jyhad*, baseado em *VAMPIRO*, resultado de uma parceria entre a White Wolf e a Wizards of the Coast. Mas até hoje *Magic* continua sendo a preferência de jogadores e colecionadores.

O surgimento de campeonatos foi inevitável. Eles têm sido cada vez mais freqüentes e organizados, e já chegaram ao Brasil. Seis torneios oficiais foram realizados em nosso país, todos na cidade de São Paulo: os dois primeiros ainda no **II Encontro Internacional de RPG**; o terceiro no **IV RPG São Paulo**, convenção realizada no Tênis Clube Paulista, em outubro; o quarto, o torneio **Poli-Camarilla**; o quinto na **USPCON IV**, encontro de RPG realizado na Universidade de São Paulo, em outubro; e o mais recente na livraria **Forbidden Planet**, em novembro. Estes não foram os únicos torneios de *Magic* realizados no Brasil, mas apenas os oficiais - válidos para o ranking nacional da Camarilla. Como eu não podia ficar de fora dessa parada, tratei logo de me inscrever!

OS REGULAMENTOS

A mecânica de todos torneios é parecida: geralmente seguem o regulamento determinado pela Wizards of the Coast para campeonatos de *Magic*. Estas são as regras mais conhecidas:

- O baralho de jogo deve conter um mínimo de 60 cartas, sem limite máximo.
- Pode ser preparado um maço opcional de 15 cartas, o *sideboard*, que também é inscrito na lista de cartas. Entre uma partida e outra, o jogador pode trocar algumas cartas do baralho de jogo por cartas do *sideboard* - mas o sideboard e o baralho devem conter sempre a quantidade original de cartas.
- São permitidas apenas 4 cartas de mesmo nome em cada baralho (incluindo o sideboard), exceto pelas *lands* básicas (*Mountain, Forest, Island, Swamp* e *Plain*). Isso vale também para as *lands* duplas.

Certas cartas, como a *Sherazad*, são proibidas. Outras são limitadas a apenas uma por baralho, como *Demonic Tutor* ou *Sol Ring*.

- Todas as cartas do baralho e do *sideboard* são relacionadas em uma lista que permanece com os juízes, para evitar fraudes. Não se pode trocar nenhuma carta durante o torneio. O oponente pode pedir para examinar o baralho do adversário após o término da partida. Pode parecer absurdo, mas há jogadores que trapaceam nos torneios - às vezes de forma tão sutil que mal se percebe. Difícil entender a graça de vencer uma partida de *Magic* roubando, mas às vezes acontece!

Quase todos os torneios oficiais brasileiros foram realizados em um único dia, com os competidores se enfrentando em várias rodadas. Por um lado isso é vantajoso, pois os jogadores não precisam dispor de vários dias para competirem; mas, por outro, pode estressar os jogadores e deixar seus nervos em frangalhos - principalmente aqueles que chegam mais perto das finais. Eu que o diga!

Granite Gargoyle, Dragon Whelp e Shivan Dragon: usar só criaturas voadoras é uma boa tática

A organização varia de torneio para torneio, mas todos são disputados em duelos - ou seja, dois jogadores se enfrentando de cada vez. O método de eliminatórias mais comum são as rodadas de "melhor-de-três", onde os vencedores continuam indo em frente e os perdedores vão embora mais cedo. No torneio realizado na USPCON IV foi usado o sistema europeu: você não era eliminado mesmo que perdesse. Todos os inscritos jogavam o mesmo número de partidas, aumentando sua pontuação - e a vitória era determinada pela contagem de pontos. Isso é mais justo, pois dá chance de recuperação para um bom jogador que tenha perdido no começo apenas por azar. Mas o método de desempate é meio esquisito: vence aquele cujos *adversários* fizeram mais pontos. Vejam meu caso, por exemplo: participei do torneio e venci todas as partidas, exceto a grande final (para isso tenho uma desculpa esfarrapada: estava cansado). No entanto, peguei a QUINTA colocação na classificação final. Espero que os europeus consertem logo esse sistema deles!

A MELHOR TÁTICA

Em *Magic*, "tática" não é apenas o modo como você joga - mas também as cartas que você coloca no seu baralho. Quanto mais poderosas as cartas, maiores são suas chances. Mas de nada adianta um baralho poderoso se você não sabe como e quando empregar a habilidade de cada carta. Um simples *Prodigal Sorcerer*, quando bem utilizado, pode ser mais valioso que uma criatura poderosa como um *Fire Elemental*. E, mesmo que você seja craque e tenha boas cartas, nem isso garante a vitória. Não existe uma tática invencível em *Magic*. Por mais poderoso que seja seu baralho, sempre haverá outro baralho capaz de vencer o seu - e o fator Sorte faz muita diferença.

Ao organizar seu baralho para um torneio, a escolha das cores é crucial: usar todas as cinco cores é praticamente suicídio, pois você demorará muito para colocar na mesa as *lands* necessárias para fazer funcionar seus feitiços. Jogar com uma única cor também é perigoso, pois há certas cartas especializadas em atacar uma única cor. Exemplo: você está usando apenas cartas brancas, e o adversário usa a carta *Flashfires* - que destrói todas as *plains* em jogo. Você dançou! A menos que você tenha uma tática muito boa para prevenir esses ataques, eu recomendo um baralho de duas cores. Essa parece ser a combinação ideal: você terá *lands* suficientes mais facilmente, e, se uma cor for inutilizada, ainda resta a outra para contra-atacar. A escolha das cores fica a seu critério, dependendo das cartas que você tiver. Venci o torneio de *Magic* do RPG São Paulo com um baralho de cartas negras e azuis - combinando os *conterspells* azuis com criaturas negras poderosas.

Não é uma boa idéia ter cartas demais no baralho, pois dificilmente você irá utilizar todas - e não vai conseguir pegar as cartas de que precisar. Na minha opinião, a quantidade ideal é algo entre 60 e 70 cartas. Outra coisa: nunca deixe faltar *lands* no baralho. Em um baralho de 60 cartas, tenha umas 15-20 *lands*. Também não fique preso a apenas uma tática. Procure pensar em várias delas ao planejar seu baralho - assim você pode ter certeza de que usará pelo menos uma delas. E não fique apegado a estratégias mirabolantes, cheias de truques: às vezes é melhor usar ataques simples e diretos com os bons e velhos *Fireballs*, *Disintegrates* e *Lightning Bolts*. Uma tática muito eficiente, das melhores que já vi, é aquela utilizada pelo jogador Pirajá. Seu baralho é composto apenas de artefatos, magias e *lands* duplas. Nenhuma criatura! É uma estratégia ousada, que só funciona quando bem executada. E Pirajá sabe executá-la: prova disso é que ele é o primeiro colocado no ranking atual da Camarilla.

Nos torneios também há lugar para táticas esquisitas: conheci um jogador com um baralho de 200 cartas contendo apenas *walls* (muros) e *lands* básicas. É impossível ganhar com um baralho assim - a menos que se esgotem as cartas do adversário, o que pode levar horas. Realmente, não sei se esse jogador já conseguiu vencer alguma partida na vida!

GRAHAL

UMA FORÇA DA CAMARILLA

Mas o que é essa tal de Camarilla? Trata-se da primeira organização de RPG legalmente reconhecida no Brasil, e que oficializa os torneios de Magic por todo o país. A Camarilla não é responsável pela organização dos torneios - apenas computa os resultados e organiza o ranking nacional, onde constam cerca de oitenta jogadores. "Esperamos ter um campeão brasileiro de Magic para nos representar em um campeonato mundial, que deverá ser realizado em 97," afirma o pessoal da Camarilla.

Estes são os doze primeiros colocados no ranking da Camarilla, até o torneio da USPCON IV. Os resultados do torneio da Forbidden Planet ainda não foram computados:

1) Fernando dos Reis Pirajá
2) Michel Salin Safidez Neto
3 e 4) Daniel Nakamura e Grahal Benatti (empate)
5 e 6) Brandon Wooters e James G. Chott (empate)
7) Ricardo F. F. Pontes "Eu"
8 e 9) Daniel Gomes e Luiz R. M. Corrêa (empate)
10 e 11) José Thomaz de Luca e Uh Kuen Kwon (empate)
12) Rodrigo Borring de Mendonça

A Camarilla aceita sócios de qualquer parte do país, e também fornece informações sobre como organizar torneios de Magic válidos para o ranking nacional. Os interessados devem escrever para a Caixa Postal 19.053 - CEP 04599-970 - São Paulo - SP.

ESPECIAL

AVENTURAS FANTÁSTICAS

A série que ensinou (e ainda ensina) todo o Brasil a jogar RPG

A porta se abre para uma grande câmara, onde você se choca ao ver que um de seus rivais obviamente encontrou morte súbita ao ser perfurado. É um dos bárbaros, e ele está empalado por vários espigões de ferro bem longos, presos a uma tábua projetada de dentro do chão. O piso está coberto de lixo e detritos, escondendo um arame no qual ele deve ter pisado, disparando assim o mecanismo da tábua com espigões. Numa alcova na parede do outro lado, você pode ver uma taça de prata sobre uma pequena mesa de madeira. Você:

Irá até o bárbaro para revistá-lo? Vá para 126

Caminhará na direção da alcova? Vá para 41

Fechará a porta e irá embora? Vá para 83

Qual alternativa você escolheria? A mais sensata seria a 83, mas você poderia perder a chance de conseguir algo precioso; se tentasse 41, acionaria uma armadilha que dispararia um dardo envenenado. A melhor escolha é a 126, pois na mochila do bárbaro há um pedaço de carne seca contendo ervas que aumentarão sua força.

Impossível encontrar um RPGista que nunca tenha se defrontado com decisões desse tipo. Elas estão em livros como *O Calabouço da Morte*, de onde foi extraído o trecho acima - e, como pode-se notar, não é um livro comum. É uma Aventura Fantástica.

DESBRAVANDO O TERRITÓRIO

Quando a editora carioca Marques Saraiva resolveu lançar no Brasil a série Aventuras Fantásticas, em 1984, mal podia calcular o tamanho da bomba cujo estopim estava acendendo. O país praticamente nunca havia ouvido falar em RPG - e foi com estranheza que todos começaram a encontrar, nas prateleiras das livrarias, aqueles pequenos volumes entitulados "Livros-Jogos Aventuras Fantásticas".

Mas logo os leitores descobriram o quanto aqueles livrinhos eram diferentes. Eram interativos. Você podia interferir na história e mudar seus rumos. Já

AVENTURA-SOLO... PARA DOIS?

Fúria de Príncipes é um pacote com dois livros-jogos, O Caminho do Guerreiro e O Caminho do Feiticeiro. Esses livros fogem um pouco às regras dos outros títulos da série Aventuras Fantásticas. Desta vez o leitor NÃO enfrenta o desafio sozinho, como o nome aventura-solo sugere. Podem jogar duas pessoas, uma com cada livro.

Cada jogador escolhe entre ser o Príncipe-Guerreiro Colthar ou o Príncipe-Feiticeiro Lothar, dois irmãos gêmeos que devem enfrentar a Prova da Realeza para descobrir quem está apto a suceder o trono de Gundobad. Juntos, os jogadores seguem as instruções dos livros e tomam decisões - às vezes sozinhos, e às vezes em conjunto - sobre quais riscos correr e que inimigos enfrentar. A escolha de um pode prejudicar ou beneficiar o outro, e vice-versa.

não existia mais aquela antiga frustração de assistir a um filme de braços cruzados, impotente, sem poder sussurrar ao herói os planos do vilão. Melhor ainda, você podia SER o herói e massacrar o vilão com as próprias mãos. E, ao contrário do que acontece em livros de aventura comuns, nem sempre a história terminava bem. A vitória contra as forças do mal dependia da inteligência, esperteza e sorte do leitor. Um verdadeiro desafio!

O público brasileiro adorou a novidade. Resultado: a série Aventuras Fantásticas, além de tornar-se um tremendo sucesso de vendas, abriu caminho para a invasão em larga escala de outros RPGs - como Dungeons & Dragons e GURPS. Mas os modestos livros-jogos não se intimidam diante desses grandões, e novos títulos continuam sendo lançados. Hoje a série conta com 19 livros, e existem mais a caminho.

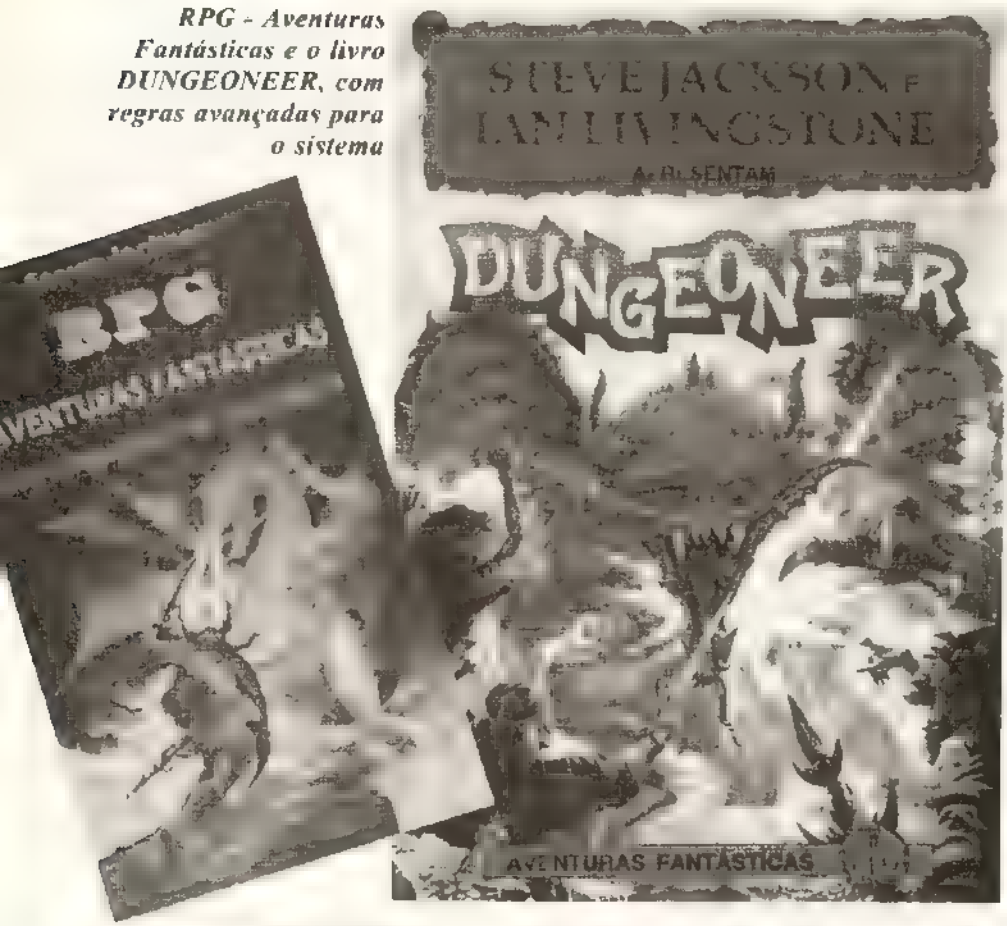
QUE LIVRO É ESSE?

Mas o que é, afinal, um livro-jogo? Há quem diga que não é um legítimo RPG, já que não é jogado em grupo. Embora isso seja um tanto discutível, os livros-jogos (e também os *adventures* de computador) não são classificados como RPGs: são *aventuras-solo*.

Uma aventura solo é uma história completa, com começo, meio e final - vários finais, na verdade. A história está fragmentada em muitos "pedacinhos" espalhados pelo livro, todos numerados e misturados. Eles não fazem sentido se lidos em ordem numérica. No final de cada pedaço, o leitor é confrontado com duas ou mais opções. Cada opção leva a um trecho diferente. O novo trecho revelará as conseqüências da escolha, e mostrará mais opções. E assim por diante, até que a história termine com a vitória ou derrota do jogador. Embora o jogo exija algumas jogadas de dados, quase todo o problema se resume em tomar decisões certas ou erradas.

Esse sistema de jogo só tem um probleminha: você pode trapacear. Poucos resistem à tentação de manter um dedo na página atual e dar uma "espiadinha" adiante, para ver qual seria o resultado de uma certa escolha - ou fingir que tem um objeto necessário para continuar, quando na verdade nunca o encontrou. Alguns livros, no entanto, conseguem evitar essa artimanha: em *Planeta Rebelde*, o herói deve achar um professor universitário para obter uma informação vital. O encontro se dará em uma sala de aula cujo número foi indicado por Mehita, uma aluna com quem o herói falou anteriormente. O livro pede que o jogador vá para esse número, e não há como seguir em frente sem ter conversado com Mehita - mesmo trapaceando!

RPG - Aventuras Fantásticas e o livro DUNGEONEER, com regras avançadas para o sistema



OS LIVROS-JOGOS

1- A Cidadela do Caos
2- O Feiticeiro da Montanha de Fogo
3- A Floresta da Destruição
4- A Cidade dos Ladrões
5- O Calabouço da Morte
6- A Nave Espacial Traveller
7- O Templo do Terror
8- As Coligações de Kether
9- Mares de Sangue
10- Encontro marcado com o M.I.D.O.
11- Planeta Rebelde
12- Demônios das Profundezas
13- A Cripta do Vampiro
14- Robô Comando
15- Prova dos Campeões
16- Guerreiros das Estradas
17- As Cavernas da Feiticeira da Neve
18- A Espada do Samurai
19- O Ladrão da Meia-Noite

STEVE JACKSON (O OUTRO)

O Feiticeiro da Montanha de Fogo, primeiro título da série, foi resultado de uma parceria entre Ian Livingstone e Steve Jackson. Não, não falamos do texano que criou o sistema GURPS. "Este" Steve Jackson é inglês, fundador da cadeia Games Workshop, e autor de dezenas de outros livros-jogos. A seguir vieram títulos como *A Cidadela do Caos* e *A Nave Espacial Traveler*. Nave espacial? Isso mesmo. A maioria dos livros-jogos de Aventuras Fantásticas são no estilo de espada e magia, mas há também histórias de temas diversos como ficção científica, terror e super-heróis - todas seguindo as mesmas regras

Não há dúvida de que os livros-jogos foram o carro abre-alas do RPG no Brasil. Mas outra grande contribuição da Marques Saraiva para a divulgação do jogo em nosso país foi o livro ***RPG/Aventuras Fantásticas - Uma Introdução aos Role-Playing Games***, de Steve Jackson. Lançado simultaneamente com os livros-jogos, há dez anos, foi simplesmente o primeiríssimo sistema de RPG publicado no Brasil. Usando uma linguagem clara e muitos exemplos, *RPG/Aventuras Fantásticas* ensina aos iniciantes tudo sobre o funcionamento dos RPGs, as diferenças dos jogos comuns, e o papel do Mestre. Um tesouro inestimável para os iniciantes brasileiros

O sistema de jogo é o mesmo utilizado nos livros-jogos: se fosse mais simples, estragava. Cada personagem tem apenas três atributos - Habilidade, Energia e Sorte. A Habilidade é a medida de sua destreza e inteligência, e todas as ações voluntárias do aventureiro são baseadas em sua Habilidade; Energia é a medida de sua resistência física (seus Pontos de Vida), e irá cair cada vez que o aventureiro for ferido; e a Sorte é usada para verificar se o herói escapa de perigos que seriam inevitáveis através da Habilidade.

DUNGEONNER - REGRAS AVANÇADAS

Um sistema de jogo simples é ótimo para iniciar um RPGista. Mas, cedo ou tarde, é quase certo que ele vá querer mais. Assim surgiu *DUNGEONEER: RPG/Aventuras Fantásticas Avançadas*, já lançado em portu-

guês. O nome diz tudo: as regras básicas de Habilidade, Energia e Sorte continuam valendo, mas o livro traz muitas regras avançadas - como o uso de armas diferentes daquela espada manjada, ou a possibilidade de lançar feitiços. Novos monstros também povoam as páginas, quase todos extraídos dos livros-jogos. E, sempre dando uma atenção especial aos iniciantes, DUNGEONEER vem com duas aventuras prontas - sendo uma delas gigantesca, com mais de 100 páginas, repleta de dicas e conselhos para o Mestre novato.

Os produtos da Marques Saraiva para Aventuras Fantásticas Avançadas não ficam só nisso. Muitos produtos de apoio foram lançados: no livro *O Saqueador de Charadas*, o Mestre irá encontrar quatro longas aventuras interligadas onde os heróis enfrentam um vilão trapaceiro e cheio de truques; *Out of the Pit - Saídos do Inferno* é um catálogo com quase todos os monstros que já pintaram nos livros-jogos, todos explicados e ilustrados; e *TITAN - O Mundo de Aventuras Fantásticas* descreve o planeta imaginário onde acontecem as aventuras de fantasia medieval da série.

Com todos esses produtos, Aventuras Fantásticas é provavelmente o mais rico mundo de fantasia para RPG disponível em língua portuguesa. Graças à sua simplicidade e pioneirismo, o RPG encontrou mais facilidade para entrar em nosso país. E até mesmo os RPGistas mais experientes, orgulhosos por conhecer cada regra opcional do GURPS e ter na memória cada tabela do AD&D, às vezes são obrigados a confessar: seu primeiro contato com o RPG foi através de um livro-jogo da série Aventuras Fantásticas.

PALADINO

Os suplementos para enriquecer o jogo: TITAN, o atlas do mundo fantástico; OUT OF THE PIT, catálogo de monstros; e O SAQUEADOR DE CHARADAS, com quatro aventuras prontas

UM LIVRO NORMAL, PRA VARIAR

Alguns títulos de Aventuras Fantásticas não são aventuras-solo e nem RPGs: são romances mesmo, sem jogo. É o caso de As Guerras de Trolltooth, que conta a história de dois grandes vilões cujos exércitos entram em guerra - e ameaçam a paz de todo o planeta Titan.

A história é repleta de magos, guerreiros, elfos, goblins, orcs e mortos-vivos - o que faz do livro pouco mais que um sub-Senhor dos Anéis. Mas a história certamente irá agradar os viciados em Aventuras-Fantásticas, que vão reconhecer muitos personagens e lugares de diversos livros-jogos - especialmente os títulos O Feiticeiro da Montanha de Fogo, A Floresta da Destruição e O Calabouço da Morte.

GURPS SUPERS

Os RPGistas brasileiros já podem jogar com personagens que tenham superpoderes

Nem só de guerreiros, dragões e goblins é feito o mundo do RPG. [illegible] bado sabe, um jogador pode representar qualquer tipo de personagem. Astronautas, soldados, paranormais, espiões, alienígenas... Mas pense um pouco: se você pudesse mesmo se tornar qualquer um (eu disse QUALQUER UM), o que você escolheria? Um simples herói.... ou um *super-herói?*

Super-heróis em RPG não são novidade. Com base nos personagens das duas maiores editoras norte-americanas de gibis, foram lançados o MARVEL SUPER HEROES e o DC SUPER HEROES. Com eles, os jogadores podem interpretar tipos como o Super Homem, Batman e Homem-Aranha. Infelizmente, nenhum deles foi traduzido para o português mas os RPGistas brasileiros que curtem super-heróis já têm seus motivos para comemorar: chega às livrarias a versão nacional de GURPS SUPERS.

Com GURPS Supers, abrem se as portas de um novo mundo para os jogadores de GURPS - um mundo que até agora estava restrito à fantasia medieval, magia, cyberpunk e viagens no tempo. Hum... espere... pensando bem, as portas JÁ estavam abertas. Afinal, o GURPS Básico reúne regras suficientes para criar aventuras no cenário que se queira. Basta inventar.

Mas para isso servem os livros-suplementos de GURPS. Para que ninguém *precise* inventar. Cada livro é um catálogo de vantagens, desvantagens, perícias e equipamentos adequados ao assunto. O RPGista só precisa folhear, procurar o que deseja e pronto. ("Ahá. Este braço biônico com arma laser embutida é justamente o que eu queria.")

COMO SE FAZ UM SUPER?

Os primeiros capítulos de GURPS Supers são dedicados à criação dos personagens super heróis - e esses personagens são mesmo... supers. Um herói "normal" de GURPS costuma ser construído com 100 Pontos de Personagem. Em ambientes mais perigosos, como um cenário cyberpunk, cada herói deve ter pelo menos 150 pontos se espera sobreviver. Mas, para se fazer um super-herói, será preciso gastar algo entre 500 e 1000 pontos! Isso porque supervantagens e superpoderes são muito mais caros que as vantagens e perícias normais.

Para ter uma força estupenda, digamos, é preciso comprar a supervantagem ST Ampliada. O personagem poderia ter uma fenomenal ST 180 (suficiente para derrubar um prédio com um soco), mas isso custaria 326 pontos! Outras supervantagens podem ser: Corpo de Pedra, Corpo Metálico, Vôo, Invisibilidade...

Os superpoderes são diferentes. Funcionam mais ou menos como as perícias quanto mais pontos forem gastos, mais forte ou eficiente o poder será. Raios laser, por exemplo, custam 6 Pontos de Personagem por Nível de Habilidade. Isso quer dizer que o jogador gastará 60 pontos para que seu super-herói tenha um Nível de Habilidade 10 e cause 10d de dano com seu laser.

O livro tem ainda capítulos dedicados a invenções (você pode vestir uma armadura incrementada como a do Homem-de-Ferro, ou usar um anel energético igual ao do Lanterna Verde), uma seção especial para personagens com vários braços e pernas, e um capítulo sobre campanhas com supers

GURPS SUPERS NACIONAL

O formato do GURPS Supers nacional é bem maior que o do original americano: 22,5cm x 30cm, igual ao Manual Básico e outros livros suplementos traduzidos pela Devir. Esse tamanho-monstro torna o livro grande demais e meio chato de transportar e manusear, mas há um bom motivo para isso: qualquer texto traduzido do inglês para o português fica cerca de 30% maior. Se a quantidade de páginas fosse simplesmente aumentada para comportar o texto extra, isso criaria complicações na hora de localizar referências (o poder de Controle do Clima, que deveria estar na pág. 57, não estaria mais lá). Além do mais, esse formato maior dificulta tirar fotocópias do livro e distribuir para os amigos..

Mesmo assim, o GURPS Supers nacional tem mais páginas - cerca de 220, contra as 90 e poucas do original americano. Essas páginas extras vieram de um outro livro, que foi incluído dentro do GURPS Supers como um encarte adicional: o livro GURPS CARTAS SELVAGENS, baseado na série de mesmo nome (veja quadro). Além de colocar ao alcance dos RPGistas um dos mais bem-bolados universos de super-heróis, essa adição também resolveu um grande problema encontrado nos outros suplementos para GURPS: a falta de personagens prontos. O Cartas Selvagens apresenta cerca de 80 personagens, entre heróis e vilões, todos com características já calculadas - o que vai poupar muito trabalho a jogadores e Mestres.

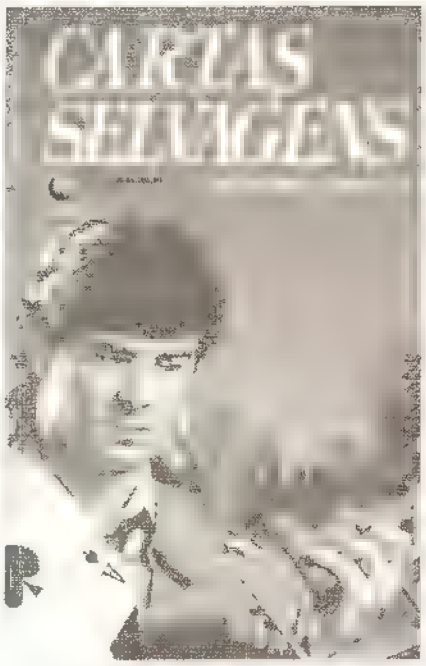
Outro ponto a favor, a versão nacional foi quase inteiramente ilustrada por desenhistas brasileiros - alguns de muito talento, como Franco de Rosa, Fábio Laguna e Álvaro Omine. Definitivamente, GURPS Supers é tão bom que só há um motivo para reclamar: por que não veio antes?

PALADINO

O MUNDO DE CARTAS SELVAGENS

Cartas Selvagens (Wild Cards) começou como um RPG. Depois tornou-se uma brilhante série de livros de ficção científica, indicados para prêmios importantes como o Hugo e o Nebula. Mais tarde ganhou uma minissérie em quadrinhos, e agora retorna ao RPG na forma do suplemento GURPS CARTAS SELVAGENS - incorporado à versão nacional de GURPS SUPERS

Cartas Selvagens conta o que aconteceu quando a Terra foi infectada por um vírus alienígena, desenvolvido no distante planeta Takis. O vírus foi batizado como Carta Selvagem - porque nunca afetava duas pessoas da mesma maneira, assim como não há duas cartas iguais em um baralho. A maioria dos infectados morreu - explodindo, derretendo, virando pó... cada um de uma maneira diferente. Quase todos os sobreviventes, chamados coringas, foram horrivelmente deformados. E raríssimas pessoas foram abençoadas pela sorte e receberam do vírus grandes poderes, são os ases.

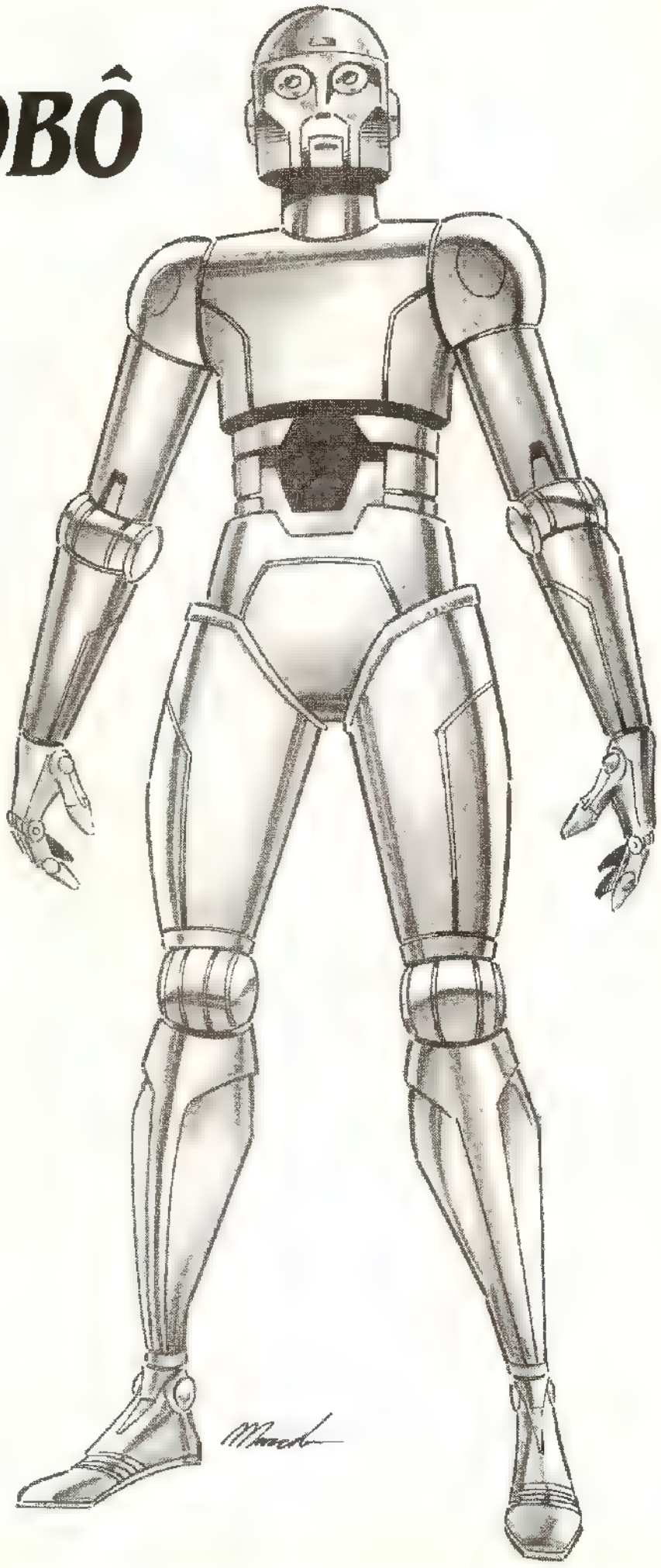


Lamentavelmente, não há versões traduzidas dos livros da série Wild Cards. Mas a minissérie em quadrinhos foi publicada no Brasil pela Editora Globo, em 1992, e não é difícil de ser encontrada em bancas de revistas usadas.

GURPS

EU, ROBÔ

O desafio de interpretar um robô positrônico de Isaac Asimov



Já foram lançados numerosos livros-suplementos de GURPS sobre ficção científica, como os GURPS Space, Ultra-Tech e Aliens, entre outros - inclusive o GURPS Cyberpunk, já disponível em português. Eles trazem regras para a construção de quase todos os tipos de heróis para tais aventuras, como astronautas, alienígenas e ciborgues. Mas, curiosamente, nenhum deles fala em usar como personagens uma das mais fascinantes criações da ficção científica: os robôs.

Isso é bem desculpavel. Um robô pode ser praticamente qualquer coisa: uma nave espacial controlada por um cérebro eletrônico é um robô; um braço mecânico em uma linha de montagem de veículos é um robô; um míssil balístico guiado por um computador interno é um robô; até mesmo um *golem*, uma estátua metálica animada por magia, é um tipo de robô. A variedade é tanta que seria necessário dedicar um livro-suplemento inteiro a personagens robôs. Mas, enquanto Steve Jackson e sua turma não pensam nisso, podemos fabricar nós mesmos os nossos heróis robóticos.

OS ROBÔS DE ASIMOV

Isaac Asimov (1920-1992), o "bom-doutor", é um nome venerado e mundialmente conhecido no mundo da ficção científica. Foi o criador da palavra *robótica*, e sua obra mais conhecida é o livro *Eu, Robô* - onde Asimov faz espe-

culaçoes geniais sobre robótica e descreve seus famosos *robôs positrônicos*. Usando sua obra como referência, podemos resolver muitos problemas na criação de personagens robóticos.

O formato do corpo, por exemplo. Como já dissemos, um robô pode ter qualquer tamanho e formato, o que complicaria as coisas na hora de adaptar as regras do GURPS aos robôs. Mas Asimov argumentou que, ao longo de milhares de anos de civilização, construímos uma tecnologia compatível com nossa anatomia. Nossas ferramentas e veículos têm o tamanho e forma apropriados para uso humano. Se queremos que os robôs se adaptem ao nosso mundo, será melhor que sejam construídos com forma humana. Portanto, pelo menos por enquanto, nossos personagens robóticos terão a boa e velha aparência humanóide - cabeça, tronco, dois braços e duas pernas.

VANTAGENS DOS ROBÔS

Claro que, mesmo sendo humanóide, as características de um robô positrônico não serão idênticas as de um ser humano. Eles são muito mais fortes, rápidos, resistentes e inteligentes - e mais caros em Pontos de Personagem. O custo total da coleção de vantagens e desvantagens de um personagem robô é de exatos 345 pontos (claro, você vai precisar de mais pontos para comprar outras vantagens, desvantagens e perícias). Relacionamos e explicamos abaixo cada uma delas. Algumas foram colhidas dos livros-suplemento GURPS Supers e GURPS Cyberpunk, e adaptadas para robôs:

Membros Cibernéticos (120 pontos)
O personagem paga o preço normal pelos atributos, mas eles são bastante modificados: ST aumenta em 50%; DX aumenta em 2 pontos; HT aumenta em 5 pontos (testes de HT são feitos com base na HT original, sem o bônus); o parâmetro Deslocamento é reduzido em 20% - já que um robô é meio desajeitado, feito múmia; e robôs não sofrem qualquer penalidade por perda de fadiga - na verdade, eles NUNCA se cansam.

Com o aumento de 50%, a força de um robô pode chegar até um máximo de ST 30. Para valores de ST superiores a 20, consulte a tabela abaixo:

-ST21: GDP 2D/Bal 4D-1
ST22 GDP 2D/Bal 4D
-ST23 GDP 2D+1/Bal 4D+1
-ST24: GDP 2D+1/Bal 4D+2
ST25. GDP 2D+2/Bal 5D-1
-ST26 GDP 2D+2/Bal 5D
-ST27: GDP 3D-1/Bal 5D+1
-ST28 GDP 3D-1/Bal 5D+1
-ST29: GDP 3D/Bal 5D+2
-ST30. GDP 3D/Bal 5D+2

Corpo Metálico (130 pontos)
Os robôs de Asimov estão mais para *Robocop* do que para *O Exterminador do Futuro*: não são cobertos de pele, mas sim com uma armadura de aço. Sua blindagem fornece Defesa Passiva 6 e Resistência a Dano 18. Você pode criar armaduras blindadas com materiais descritos em outros livros-suplementos de GURPS como Reflec, Armorplast e Durasteel -, mas o cálculo da DP, RD e custo em pontos fica por sua conta.

A vantagem *Corpo Metálico* aumenta em +2 pontos os danos causados por socos ou chutes

Comida/Bebida Desnecessárias (10 Pontos)
Robôs não precisam comer ou beber. Os robôs positrônicos de Asimov obtêm energia de uma pilha atômica instalada no peito, onde seria o coração.

Resistência ao Vácuo (40 pontos)
Robôs não precisam respirar e não sofrem dano por falta ou excesso de pressão atmosférica - exceto no caso pressões esmagadoras, como a atmosfera superdensa de Júpiter, por exemplo

Imortalidade (40 pontos)
Robôs nunca envelhecem ou só envelhecem depois de milhares de anos, e mesmo assim podem trocar suas peças assim que ficarem desgastadas. Esta vantagem é uma combinação das vantagens *Imunidade, Imunidade a Venenos* e *Idade Imutável.*

Cérebro Positrônico (120 pontos)
Esta é a marca registrada de um robô positrônico de Asimov: uma esfera blindada contendo uma liga esponjosa de platina-irídio, por onde correm *pósitrons* - partículas subatômicas iguais a elétrons, mas de carga positiva em vez de negativa. É o cérebro do robô

Cérebros positrônicos têm enormes vantagens sobre os pobres cérebros humanos. Em termos de jogo, a vantagem *Cérebro Positrônico* é tratada como uma combinação das vantagens *Sono Desnecessário, Noção Exata do Tempo, Cálculos Instantâneos, Talento Para Matemática* e *Memória Eidética* em segundo nível. Ter um cérebro positrônico aumenta IQ em +2 pontos

O cérebro positrônico habilita um robô a aprender quaisquer perícias humanas. Na verdade ele não "aprende": apenas é programado com os conhecimentos necessários para desempenhar aquela perícia. Robôs adquirem perícias pelo custo normal, e desconsideram qualquer limite de tempo para o aprendizado (a programação leva apenas alguns minutos) Precisam, no entanto, que algum técnico em robotica faça a programação das perícias.

Estas sao apenas as vantagens básicas indispensáveis para se construir um personagem robô positrônico. Os suplementos GURPS Cyberpunk e GURPS Supers podem fornecer muitas outras vantagens (*Implante de Armas, Dispositivo de Mira, Sentido de Radar, Sentido Magnético, Radioaudição, Radiodifusao, Olhos Polarizados, etc...*).

DESVANTAGENS DOS ROBÔS

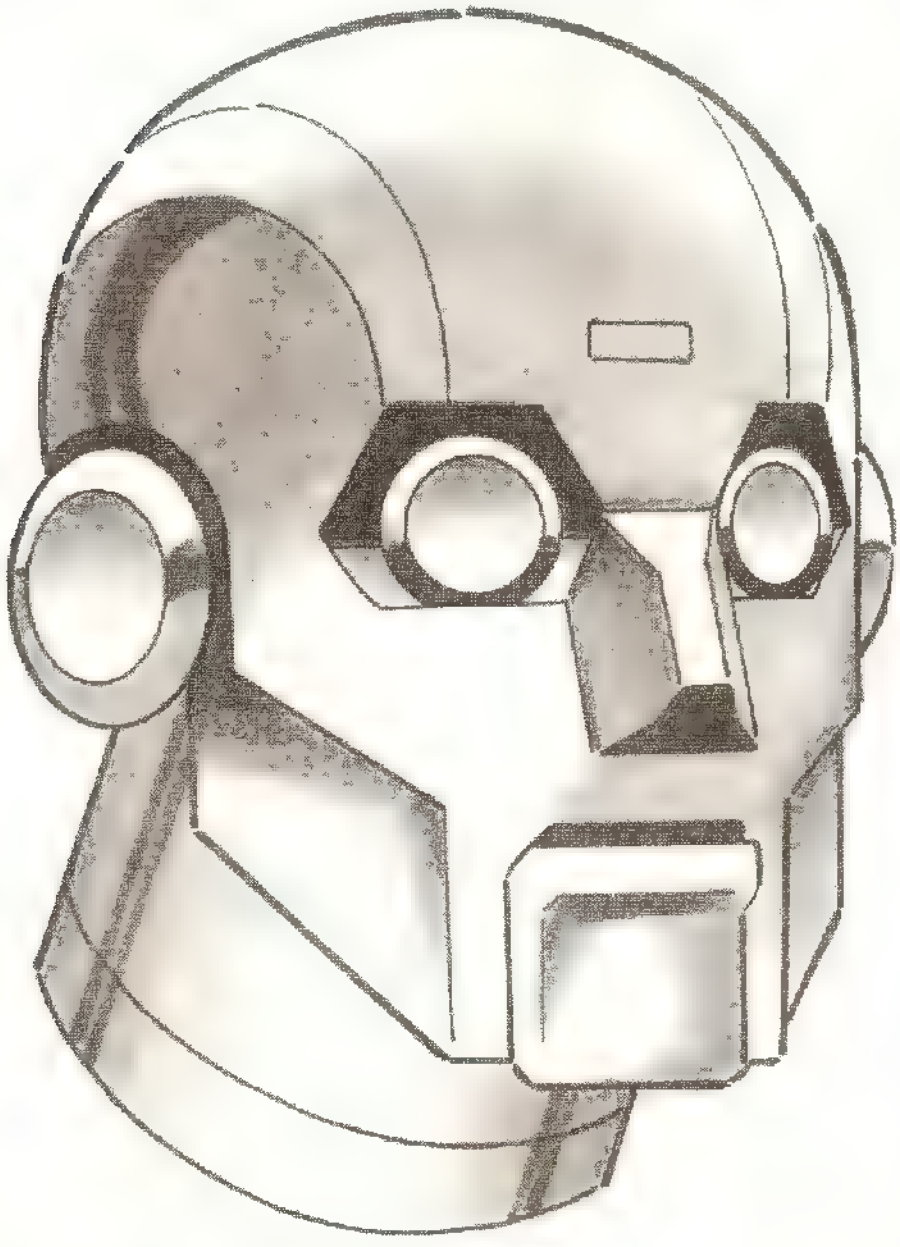
Algumas desvantagens físicas relacionadas no GURPS Básico não podem ser aplicadas a robôs - tais como *Idade, Albinismo* e *Hemofilia*. Outras, como *Gigantismo, Obesidade* e *Magreza*, podem ser usadas se o robô foi construído de forma diferente por algum motivo especial. As desvantagens físicas restantes (*Deficiente Físico, Cegueira, Surdez*, etc...) podem ter sido adquiridas *depois* que o robô foi fabricado, em algum acidente. Claro que, se o robô for consertado mais tarde, ele perderá os pontos por essas desvantagens

Em matéria de desvantagens sociais,

os robôs positrônicos são bastante infelizes: na sociedade futurística imaginada por Asimov, existe um preconceito generalizado contra robôs - que o autor batizou como *Complexo de Frankenstein*: as pessoas temem que os robôs se voltem contra elas, ou então que tomem seus empregos. Portanto, os robôs positrônicos carregam a desvantagem *Estigma Social* (-15 pontos) e sua aparência é tratada como *Hedionda* (-20 pontos, para pessoas comuns. Cientistas em geral, especialmente os técnicos de robôs, não se deixam afetar por esses preconceitos.

Robôs não deveriam ter *nenhuma* das desvantagens mentais relacionadas no GURPS Básico. Afinal, seus cérebros foram projetados para serem mentes perfeitas - livres das fraquezas do cérebro humano. Mas podemos abrir uma exceção para isso, já que, em termos de RPG, não teria graça interpretar um robô certinho que nunca mente, nunca se acovarda e nunca fica mau-humorado. Além do mais, Asimov chegou a incutir um certo "charme" em alguns robôs: em seu conto *Razão*, o robô Cutie acreditava que uma máquina tão perfeita quanto ele próprio não podia ter sido construída por "meros humanos", e sim por alguma entidade superior - o que lhe daria a desvantagem da *Megalomania* ou, no mínimo, uma *Fantasia*.

Existe, entretanto, uma desvantagem mental que TODOS os robôs positrônicos carregam. E ela pode vir a ser um problema desastroso para os jogadores: as Leis da Robótica de Asimov



LEIS DA ROBÓTICA: UMA GRANDE DESVANTAGEM

Robôs são superiores aos seres humanos em todos os aspectos, físicos e mentais. Mas, já que é assim, o que impediria os robôs de revoltarem se contra a raça humana e tomarem posse do planeta?

Os robôs positrônicos não são capazes disso. Asimov imaginou que em seus cérebros haveria certas salvaguardas, mecanismos de segurança que os impedem de rebelarem-se contra os seres humanos. São as *Três Leis da Robótica*. NENHUM robô deixa a fábrica sem que as Três Leis estejam diretamente gravadas em seus cérebros positrônicos. São elas:

1) Um robô não pode causar mal a um ser humano ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra qualquer mal;

2) Um robô deve obedecer às ordens dos seres humanos, desde que essas ordens não entrem em conflito com a Primeira Lei;

3) Um robô deve proteger sua própria existência, desde que essa proteção não entre em conflito com a Primeira ou a Segunda Lei.

Imagine a dificuldade e o sofrimento de um jogador ao interpretar um personagem assim: você pode arrebentar um muro com um soco e arrancar uma árvore com as próprias mãos - mas NAO PODE ferir um ser humano! Você é OBRIGADO a socorrer qualquer ser humano que esteja em perigo, mesmo que para isso precise sacrificar sua própria vida. E também deve obedecer a QUALQUER ordem dada por um ser humano - exceto, claro, se a ordem for para ferir outro ser humano. Mesmo assim, ele pode lhe ordenar que arranque a própria cabeça - e você TERIA que obedecer!

Em termos de jogo, as *Leis da Robótica* são tratadas como uma desvantagem coletiva que combina as seguintes desvantagens: *Pacifismo* (não-violência total contra seres humanos), *Honestidade* (você não pode mentir para seres humanos), *Voto Muito Importante* (você não

pode ferir seres humanos) e *Dever Involuntário* (com relação a toda a humanidade). O custo da desvantagem *Leis da Robótica* é de generosos -80 pontos.

Regra Opcional: às vezes um robô desobedece a uma Lei por acidente, ou então é colocado diante de um dilema insolúvel ("Não posso atirar no vilão, mas também não posso deixar que ele mate o refém! O que faço?"). Quando esse tipo de coisa acontece, o robô deve fazer um Teste de Vontade: se falhar, seu cérebro positrônico irá sobrecarregar e fundir-se em uma massa metálica inútil - e o robô estará morto.

CAMPANHAS COM ROBÔS

Obviamente, robôs só se encaixam bem em campanhas de ficção científica (a menos que você transforme os robôs em golens, criados por um antigo mago chamado Isaac Asimov). Asimov não previu uma data exata para o surgimento dos robôs positrônicos - mas podemos "chutar" que eles estarão disponíveis a partir de 2051, quando a Terra estará em Nível Tecnológico 9.

Por causa das Leis da Robótica, o cenário da aventura deve ser escolhido com cuidado: se apenas um ou dois personagens do grupo forem robóticos, não haverá grandes problemas - mas, no caso de um grupo inteiro de robôs, aventuras na Terra seriam bem problemáticas. Qualquer ser humano seria um inimigo quase impossível de vencer; bastaria-lhe ordenar aos robôs que se rendessem - e todos baixariam as armas calmamente! Os robôs teriam que encontrar alguma forma criativa de vencer o vilão, SEM desobedecer às Leis.

Driblar as Três Leis seria um estimulante desafio intelectual, mas pode ser que o grupo de jogo prefira o velho esquema de sair detonando todo mundo. Se for esse o caso, a aventura poderia ser situada em um lugar onde não houvessem seres humanos - como algum outro planeta. Nenhuma das Três Leis se aplica a alienígenas ou outros robôs, e os heróis robóticos estariam livres para desobedecer, atacar e matar quaisquer inimigos.

PALADINO

O LIVRO DOS ROBÔS

Se você quiser saber mais sobre os robôs positrônicos de Isaac Asimov, não pode perder Visões de Robô. O livro reúne 18 histórias sobre robôs, inclusive todos os contos contidos no livro Eu, Robô original - e também uma coletânia de 16 artigos sobre robótica escritos por Asimov. Visões de Robô foi lançado em língua portuguesa pela Editora Record, ainda este ano. Livro imperdível para os fãs de ficção científica.

A CIDADE ESCRAVA

Cabe aos Heróis libertar uma cidade da escravidão de Zargon

Atendendo a pedidos de muitos jogadores Zargon, aqui está uma série de novas Buscas para HERO QUEST. A aventura compreende 5 Buscas, cada uma dividida em três partes: o **Mapa da Busca** que mostra os locais do tabuleiro onde deve posicionar a mobília, os monstros e armadilhas; o **Texto do Pergaminho**, contendo a história do desafio que deve ser lido para os outros jogadores por Zargon; e as **Notas da Busca** explicam o que ocorre em determinadas salas e acontecimentos especiais. A Busca só será completada com sucesso quando os heróis tiverem alcançado o objetivo proposto por Zargon, e retornarem para o ponto de partida - que será a escada.

A aventura se inica aqui, Zargon. Capriche na interpretação de seu papel, pois isso tornará o jogo mais eletrizante. Leia isto para os jogadores:

"Vocês estão na taverna da cidade, contando histórias de como atrapalharam mais uma vez os planos do temível feiticeiro Zargon. De repente, uma voz que parece vir do nada dirige a palavra a vocês:

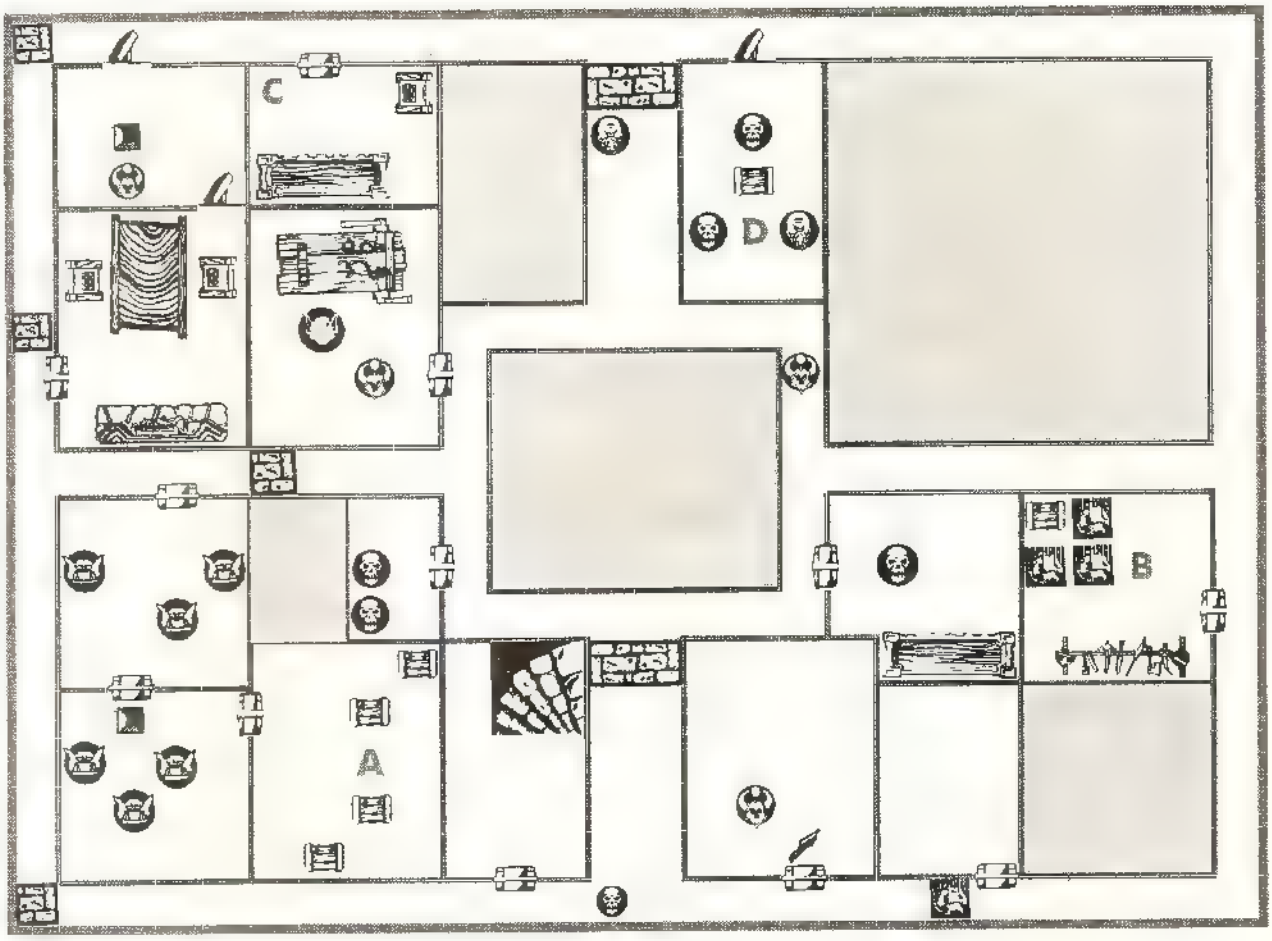
"Meus amigos, preciso de sua ajuda novamente!

"Todos na taverna ficam assustados, e um gélido silêncio cai sobre o recinto. Vocês hesitam, mas logo reconhecem a voz do Mentor e pedem a todos que se acalmem, pois não há perigo. Nesse exato momento, uma luz intensa aparece no meio da taverna e começa a tomar a forma de um portal. A voz volta a falar:

"Zargon está agindo de novo. Ele escravizou os moradores de uma pequena cidade localizada ao norte do nosso império. Todos estão trabalhando em uma mina, extraindo o minério raro necessário para forjar o metal mágico chamado Maktrom, que será forjado em milhares de armas para equipar os exércitos de Zargon. Para impedir a revolta dos escravos, Zargon ergueu magicamente uma fortaleza ao lado da mina. Não podemos perder mais tempo! Atravessem o portal mágico, libertem a cidade das garras de Zargon e detenham a fabricação das armas antes que seja tarde demais!

"Sem demora, vocês atravessam o portal mágico e são transportados para dentro da fortaleza."

ROBERTO DE MORAES



BUSCA 1
A PROCURA DOS INGREDIENTES

"Vocês devem encontrar e destruir as arcas que contêm os ingredientes mágicos que deverão ser misturados ao metal Maktrom. Este é o primeiro passo para impedir que Zargon arme seus exércitos."

Notas:

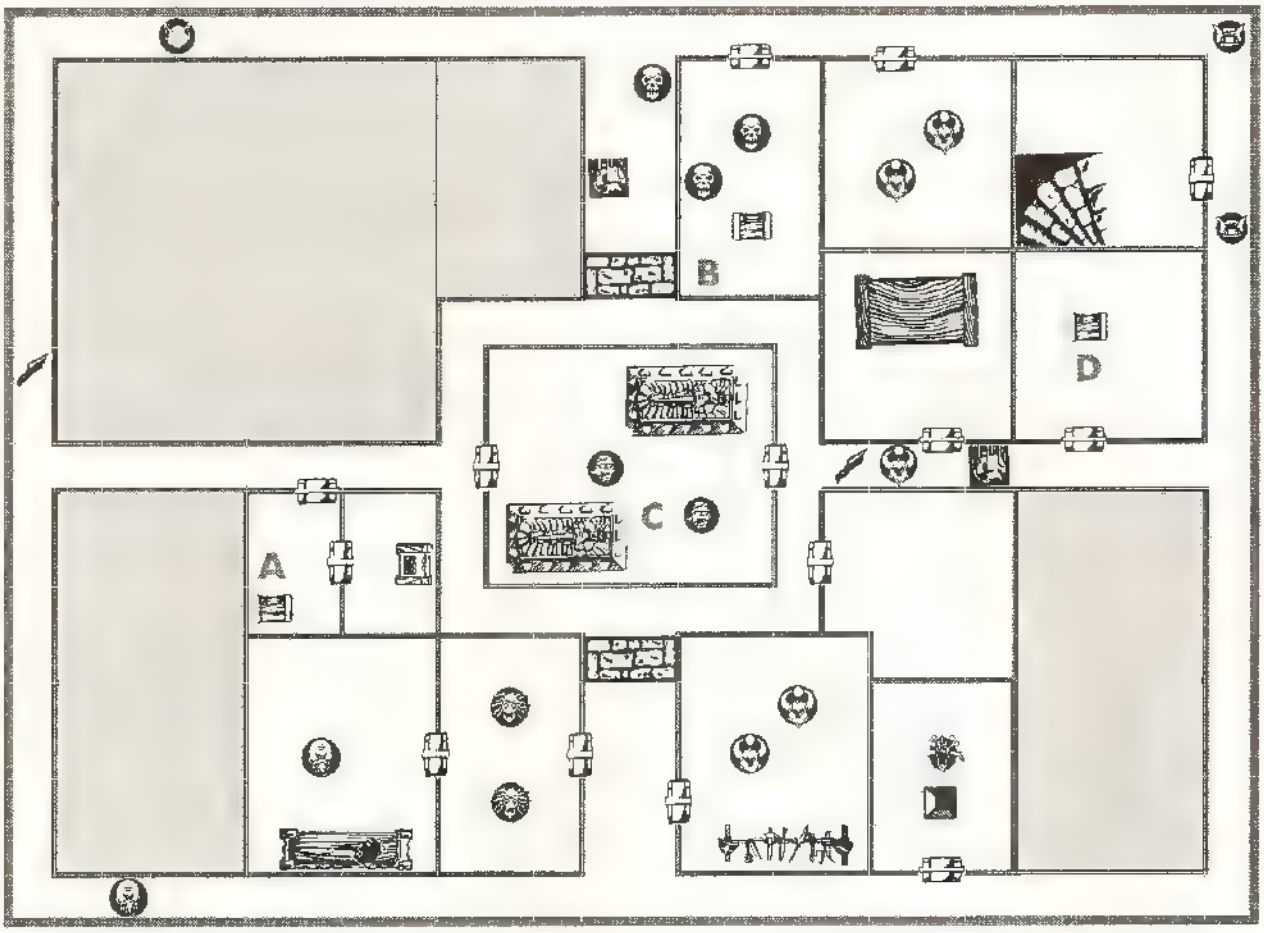
A. Nesta sala estão escondidas as quatro arcas contendo os componentes mágicos necessários para elaboraçao do metal especial

B. Esta sala contém um supotte de armas com armas comuns, com exceção de uma espada mágica que dá +1 dado de ataque. A arca que está em um dos cantos da sala contém 100 moedas de ouro.

C O armário está completamente vazio. Se a sala for vasculhada, será encontrado sob o armário uma Poção Restauradora que irá restaurar 3 Pontos Físicos quando ingerida.

D. Dentro desta arca há uma jóia no valor de 600 moedas de ouro.

Monstro errante nesta Busca: GOBLIN



BUSCA 2
A CHAVE DE OURO

"Desta vez vocês devem encontrar uma chave feita de ouro. Ela abre a porta do laboratório do maléfico mago Grinlam, que é um dos seguidores de Zargon, responsável pela fabricação das armas de Maktron. De posse da chave, vocês poderão destruir o laboratório do mago."

Notas:

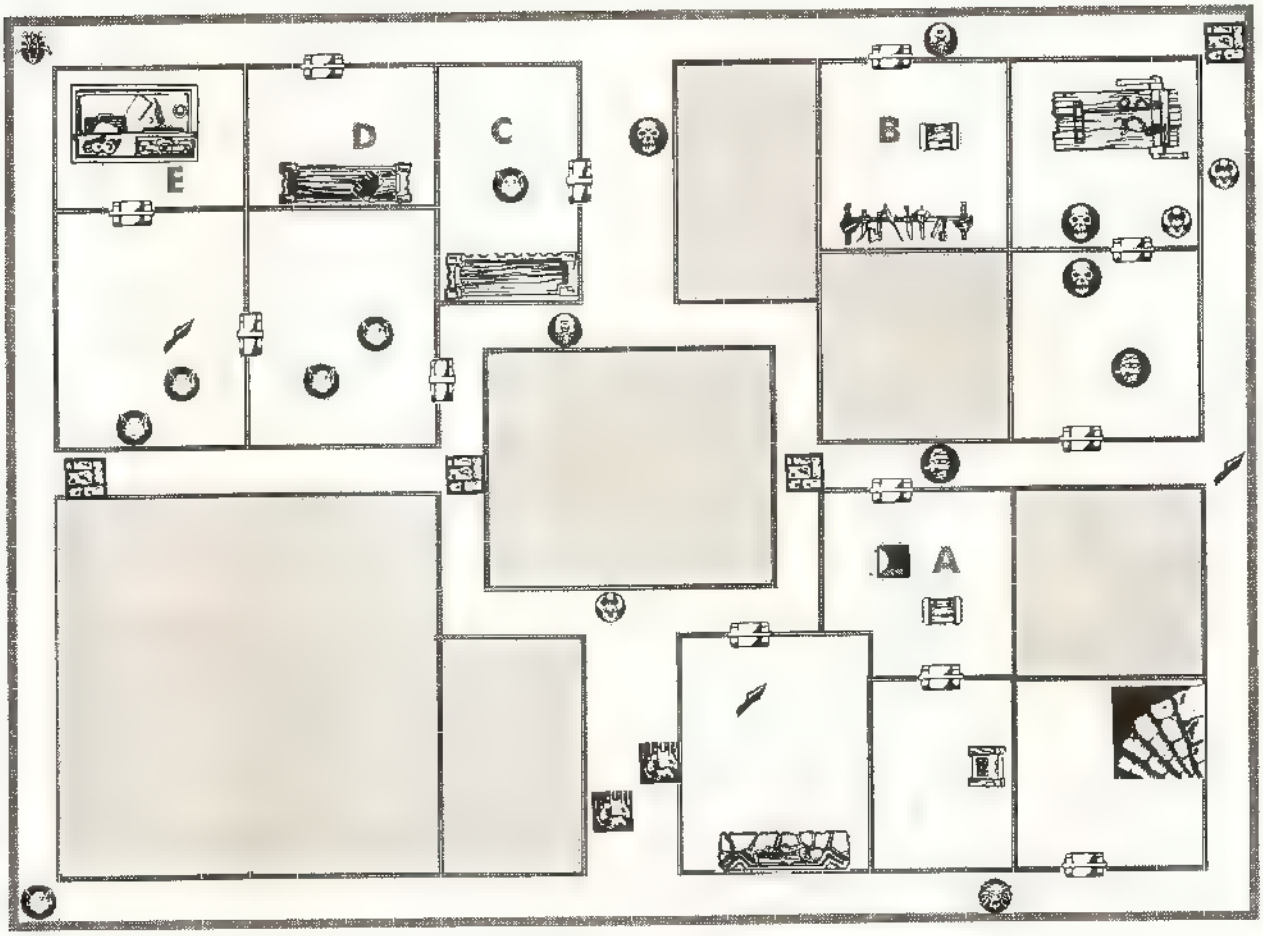
A. Esta pequena sala contém uma arca com 300 moedas de ouro.

B. Na arca há uma Poção de Cura e uma Poção de Invisibilidade.

C. Em uma das tumbas está escondida a chave de ouro do laboratório do mago.

D. O herói que mexer nesta arca será atacado de surpresa pelas costas por um monstro errante. A arca está vazia.

Monstro errante nesta Busca: ORC



BUSCA 3
A FÓRMULA SECRETA

"Já destruímos os ingredientes magicos para a fabricaçao do metal e temos em nosso poder a chave que abre a porta do laboratorio de Grinlam. Precisamos agora encontrar a fórmula para a fabricação do metal, e destruí-la."

Notas:

A. Na arca contida nesta sala há um anel amaldiçoado, o Anel da Fraqueza. O Herói que colocá-lo perderá 1 Dado de Ataque. O anel não sai, e só poderá ser removido por um mago na cidade, que cobrará 200 moedas de ouro pelo serviço.

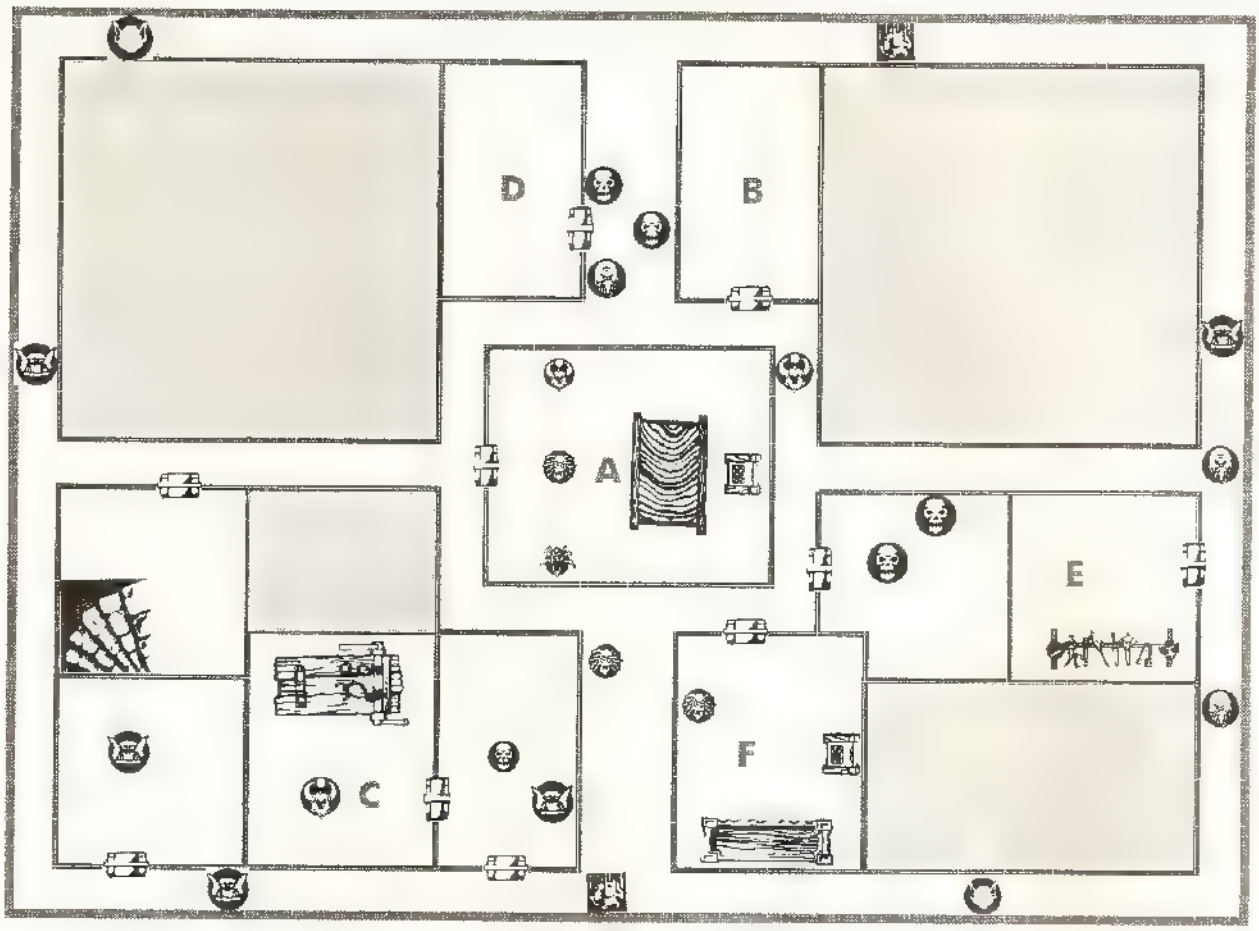
B. O suporte de armas contém armas velhas sem nehum valor para os Heróis.

C. Se algum herói procurar algo nesta sala, encontrará uma porta falsa escondida no fundo do armário. Esta porta é uma passagem mágica que levará qualquer pessoa ou objeto para a sala da escada novamente.

D. Nesta estante há livros que contam histórias sobre Zargon. Se todos os livros forem examinados, os Heróis encontrarão dois pergaminhos com o feitiço *** para Mago e *** para o Clérigo.

E. Sobre esta mesa há um punhado de pergaminnos enrolados com uma fita negra. Todos são os manuscritos que contêm a fórmula necessária para a fundição do material, e devem ser destruídos.

Monstro errante nesta Busca: MÚMIA



BUSCA 4
CONFRONTO COM O GENERAL

"Para libertar a cidade do domínio de Zargon é preciso encontrar e derrotar o General Rantler. Vencendo o General, todos os monstros fugirão da cidade - e os habitantes poderão retornar à sua vida normal."

Notas:

A. Esta grande sala é o quartel general de onde o General Rantler comanda suas tropas de monstros. Ao entrarem na sala, os personagens se depararão com o general sentado em seu trono. Ele se levantará e atacará os heróis, gritando "Morte a todos que não seguem Zargon!"

GENERAL RANTLER
MOVIMENTO 8; ATAQUE 4; DEFESA 5; FÍSICO 4; MENTAL 6
Use a figura de Warlock para representar o General Rantler.

B. Nesta cela estão sendo mantidas prisioneiras as esposas dos habitantes da cidade. Libertadas, elas se recusarão a ir embora pois seus filhos estão sendo mantidos na sala D. Quando as crianças forem libertadas, elas irão embora.

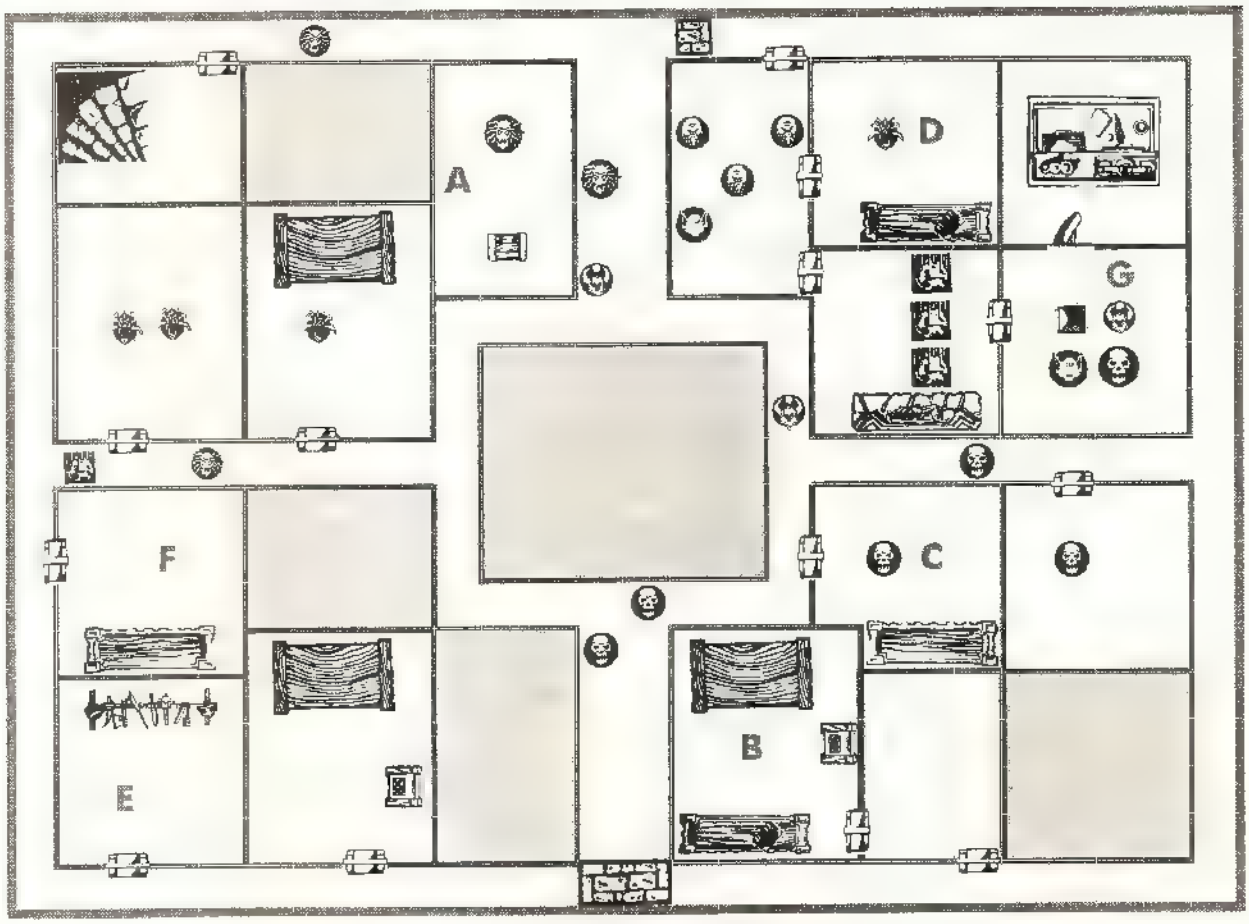
C. Nesta sala um Guerreiro do Caos está torturando uma das pessoas da vila.

D. Nesta sala estão presas as crianças da vila, mantidas como reféns.

E. Neste suporte de armas estão algumas das armas usadas pelo exército do General. Todas estão em perfeito estado.

F. Dentro deste armário estão as roupas de uso pessoal do General. Fora isso, não contém nada de valor.

Monstro errante nesta busca: FIMIR



BUSCA 5
O LABORATÓRIO SECRETO

"Esta é a última Busca da aventura. Vocês, Heróis, estão quase conseguindo impedir os planos de Zargon uma vez mais. Encontrem o laboratório do mago Grinlam e o destruam, para depois comemorar com os habitantes da cidade!"

Notas:

A. O herói que examinar esta arca será atacado pelas costas por um monstro errante. A arca está completamente vazia.

B. A estante está completamente vazia. A mesa está vazia.

C. O armário está cheio de comida para Orcs, inadequada para consumo humano. Qualquer Herói que experimente a comida sofrerá dano de 1 Ponto Físico - exceto o Anão, que tem um organismo mais resistente.

D. Nesta estante ha um livro amaldiçoado. O herói que abrir este livro perderá 1 Dado de Ataque durante 10 rodadas.

E. Neste suporte estão algumas das armas usadas pelo exército. Todas estao em bom estado.

F. O armário contém uma armadilha. Ao ser aberto por um Herói, ele será atacado por um monstro errante.

G. Nesta sala está uma passagem secreta que somente poderá ser aberta com a chave de ouro encontrada na Busca 2. A passagem dá acesso ao laboratório, onde está o famigerado mago Grinlam.
Grinlam conta com as seguintes magias: Bola de Fogo, Tempestade de Fogo, Tempestade, Sono e Invocação dos Orcs.

MAGO GRINLAM:
MOVIMENTO 9; ATAQUE 3; DEFESA 6; FÍSICO 4; MENTAL 7
Use a figura de Warlock para representar o Mago Grinlam.

Monstro errante nesta Busca: GUERREIRO CAOS

HERÓIS DIFERENTES

Às vezes, basta um pequeno detalhe para criar um personagem totalmente novo

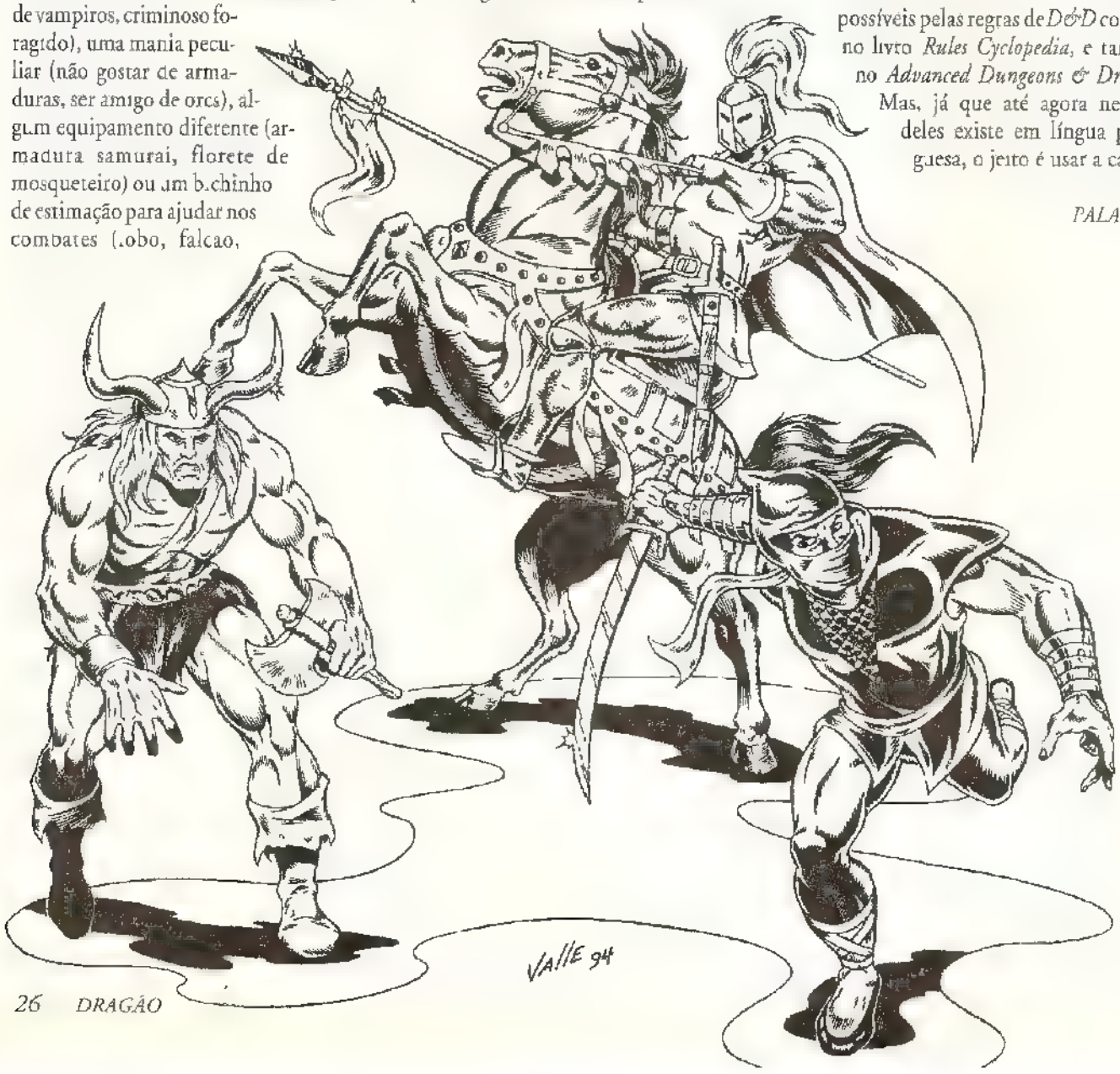
Em Dungeons & Dragons, você pode escolher entre sete classes de personagens: guerreiro, clérigo, mago, ladrão, anão, elfo e halfling. Contudo, às vezes os jogadores se deixam enganar pela idéia de que isso é tudo: um guerreiro é um guerreiro, um mago é um mago, e acabou.

Não é nada disso. Um personagem pode ser completamente diferente de outro da mesma classe. Dê a ele uma boa história (caçador de vampiros, criminoso foragido), uma mania peculiar (não gostar de armaduras, ser amigo de orcs), algum equipamento diferente (armadura samurai, florete de mosqueteiro) ou um bichinho de estimação para ajudar nos combates (lobo, falcão, pantera), e pronto: aí está seu herói exclusivo.

Aqui está um time de personagens prontos, alguns bem diferentes do que você está acostumado. São 3 Guerreiros, 2 Clérigos, 2 Ladrões, 2 Magos, 2 Anões, 2 Elfos e 2 Halflings. Todos eles estão mais ou menos dentro das regras do D&D - mas, se você for ousado, pode ir mais longe e criar personagens ainda mais peculiares. Um clérigo que orasse para um deus da guerra não poderia usar armas cortantes? Um homem-lagarto não serviria como PJ? Um feroz górgona não poderia ser domado e servir de montaria para um herói? Se um elfo pode usar armas e armaduras, um mago também não deveria? Um clérigo não poderia *controlar* mortos-vivos, em vez de esconjurá-los?

Nenhuma destas idéias é nova. Elas são possíveis pelas regras de *D&D* contidas no livro *Rules Cyclopedia*, e também no *Advanced Dungeons & Dragons*. Mas, já que até agora nenhum deles existe em língua portuguesa, o jeito é usar a cabeça!

PALADINO



GALTAN, O CAVALEIRO

FORÇA: 17 (+2 para atingir, ferir e abrir portas)
INTELIGÊNCIA: 10 (Fala, lê e escreve em idioma Comum e Ordeiro)
SABEDORIA: 13 (+1 nas jogadas de proteção contra magia)
DESTREZA: 14 (+1 para atacar à distância +1 de bônus na Classe de Armadura)
CONSTITUIÇÃO: 17 (+2 pontos por dado de vida,
CARISMA: 16 (bônus de +2 nas reações)

Classe: GUERREIRO
Alinhamento: ORDEIRO
Classe de Armadura: 1
Dado de Vida: d8+2
Pontos de Vida: 9
Equipamento inicial: *Armadura de Placa de Aço, Lança, Escudo, Adaga, Besta, Estojo com 30 Setas, Mochila, Cantil, 1 Ração Comum, 6 Tochas, Pederneira, Corda de 15m 2 Sacos Pequenos e 1 Saco Grande*

Galtan é um nobre guerreiro cuja família foi assassinada por um Gigante da Pedra chamado Krigor. Ele jurou caçar o gigante até o fim de sua vida - e, para isso, vive explorando Dungeons na tentativa de encontrar a perversa criatura.
Galtan possui um majestoso cavalo de guerra chamado Raio (Classe de Armadura 7; 2+2 Dados de Vida, 11 Pontos de Vida; 2 Ataques (cascos); Dano de 1d6/1d6; Proteção como Guerreiro 1; Moral 10; Alinhamento Neutro). Raio ataca com os cascos quando ordenado. Por gostar de lutar a cavalo, Galtan prefere usar lança em vez de espada.*
**Nota: claro que ninguém pode percorrer os corredores de um Dungeon a cavalo!*

OTOMO, O NINJA

FORÇA: 16 (+2 para atingir, ferir e abrir portas)
INTELIGÊNCIA: 14 (Fala, lê e escreve em idioma Comum, Neutro e Orc)
SABEDORIA: 11 (Nenhum ajuste)
DESTREZA: 17 (+2 para atacar à distância, +2 de bônus na Classe de Armadura)
CONSTITUIÇÃO: 10 (Nenhum ajuste)
CARISMA: 11 (Nenhum ajuste)

Classe: GUERREIRO
Alinhamento: NEUTRO
Classe de Armadura: 3
Dado de Vida: d8
Pontos de Vida: 6
Equipamento inicial: *Cota de Malha, Espada Katana (tratar como Espada de Duas Mãos), Adaga, Arco Longo, Aljava c/ 20 Flechas, Mochila, Cantil, 1 Ração Comum, Lampião, 2 Frascos de Óleo, Pederneira, Corda de 15m, 2 Sacos Pequenos e 1 Saco Grande*

Otomo é um guerreiro ninja que foi expulso de seu clã, e agora procura desafios para aumentar sua habilidade. Um dia, ele planeja voltar à sua terra natal e desafiar o líder do clã em combate. Para isso ele terá que acumular muita experiência e armas mágicas.
Otomo conserva consigo uma belíssima espada Katana e sua Cota de Malha Ninja. Prefere não usar armadura de placas de aço ou escudo, que iriam prejudicar sua grande destreza. Otomo não abandonou também o costume de esconder o rosto sob uma máscara negra.

WILCOX, O BÁRBARO

FORÇA: 18 (+3 para atingir, ferir e abrir portas)
INTELIGÊNCIA: 6 (Pode ler e escrever palavras simples em idioma Comum)
SABEDORIA: 9 (Nenhum ajuste)
DESTREZA: 14 (+1 para atacar à distância, +1 de bônus na Classe de Armadura)
CONSTITUIÇÃO: 18 (+3 pontos por dado de vida)
CARISMA: 6 (penalização de -1 nas reações)

Classe: GUERREIRO
Alinhamento: NEUTRO
Classe de Armadura: 6
Dado de Vida: d8+3
Pontos de Vida: 10
Equipamento inicial: *Tridente (tratar como Lança), Espada Curta, Escudo, Adaga, Arco Longo, Aljava c/ 20 Flechas, Mochila, Cantil (c/ 1 litro de cerveja), 1 Ração Comum, 6 Tochas Pederneira, 2 Sacos Pequenos e 1 Saco Grande*

Wilcox era um bárbaro que, quando jovem, foi capturado por traficantes de escravos e vendido para o proprietário de uma arena. Foi exaustivamente treinado como gladiador. Lutou muito na arena, tornando-se uma grande atração. Certo dia, os escravos organizaram uma grande fuga em massa - e Wilcox aproveitou a chance para escapar também.
Wilcox viajou por grandes distâncias para fugir à perseguição. Hoje ele faz parte de um pequeno grupo de aventureiros, e vive feliz por ter que matar monstros e feras demoníacas em vez de outros escravos. Wilcox não gosta de usar nenhum tipo de armadura, confiando apenas em seu tridente ou espada curta e escudo. Ele é muito forte e duro de matar, mas pouco esperto - e um bocado mal-humorado.

KRONN, O CLÉRIGO DOS GOBLINS

FORÇA: 14 (+1 para atingir, ferir e abrir portas)
INTELIGÊNCIA: 15 (Fala, lê e escreve em idioma Comum, Caótico e Goblin)
SABEDORIA: 17 (+2 nas jogadas de proteção contra magia)
DESTREZA: 9 (Nenhum ajuste)
CONSTITUIÇAO: 16 (+2 pontos por dado de vida)
CARISMA: 7 (penalização de -1 nas reações)

Classe: *CLÉRIGO*
Alinhamento: *CAÓTICO*
Classe de Armadura: *4*
Dado de Vida: *d6+2*
Pontos de Vida: *7*
Equipamento inicial: *Cota de Malha, Escudo, Martelo de Guerra, Funda c/ 30 Pedras, Símbolo Sagrado, 3 Frascos de Água Benta, Mochila, Cantil (c/ 1 litro de vinho) 1 Ração Comum, Corda de 15m, 2 Sacos Pequenos e 1 Saco Grande*

Capturado por goblins quando criança, Kronn cresceu em meio a esses detestáveis seres. Tornou se clérigo dos deuses caóticos dos goblins, e ganhou grandes poderes - conquistando o respeito e o temor dos goblins Atualmente, Kronn abandona a tribo de vez em quando para participar de aventuras com outros heróis. Os heróis desprezam Kronn por seus hábitos nojentos, como comer carne crua e detestar banhos. No entanto há uma vantagem em tê lo no grupo: a maioria dos goblins conhece-o, e irá recear atacar os heróis se Kronn estiver entre eles - exceto se tentarem algo mais ousado, como roubar os tesouros dos goblins.

DAISA, A CLÉRIGA DOS DRAGÕES

FORÇA: 15 (+1 para atingir, ferir e abrir portas)
INTELIGÊNCIA: 13 (Fala, lê e escreve em idioma Comum, Ordeiro e Dragão)
SABEDORIA: 10 (Nenhum ajuste)
DESTREZA: 16 (+2 para atacar à distância, +2 de bônus na Classe de Armadura)
CONSTITUIÇÃO: 14 (+1 pontos por dado de vida)
CARISMA: 15 (bônus de +2 nas reações)

Classe: *CLÉRIGA*
Alinhamento: *ORDEIRO*
Classe de Armadura: *3*
Dado de Vida: *d6+1*
Pontos de Vida: *5*
Equipamento inicial: *Cota de Malha, Cajado, Funda c/ 30 Pedras, Símbolo Sagrado, 1 Frasco de Água Benta, 2 Punhados de Acónito, Mochila, Cantil, 1 Raçao Comum Lampião, 3 Frascos de Óleo, Pederneira, Corda de 15m, 3 Sacos Pequenos*

Quando a jovem clériga Daisa começou a desenvolver uma fascinação por dragões seus superiores consideraram isso como coisa do demônio - e a expulsaram de seu templo. Desde então, Daisa tem vagado pelo mundo em busca de conhecimento sobre a raça dos dragoes - e, quem sabe, encontrar um deles pessoalmente.
Daisa é tão fascinada por dragões que aprendeu a falar seu idioma Conhece todos os seus poderes e fraquezas - mas dificilmente vai concordar em atacar um dragão, a menos que algo muito importante esteja em jogo. Nesse caso ela lutará, ainda que com grande pesar.

SNAKE-EYES, O ESPIÃO

FORÇA: 12 (Nenhum ajuste)
INTELIGÊNCIA: 17 (Fala, lê e escreve em idioma Comum, Caótico, Goblin e Ogre)
SABEDORIA: 13 (+1 nas jogadas de proteção contra magia)
DESTREZA: 18 (+3 para atacar à distância, +3 de bônus na Classe de Armadura)
CONSTITUIÇÃO. 13 (+1 pontos por dado de vida,
CARISMA: 10 (Nenhum ajuste)

Classe: *LADRÃO*
Alinhamento: *CAÓTICO*
Classe de Armadura: *4*
Dado de Vida: *d4+1*
Pontos de Vida: *4*
Equipamento inicial: *Armadura de Couro, 2 Espadas Curtas, Adaga, Arco Longo, Aljava c/ 20 Flechas Ferramentas de Ladrão, Mochila Cantil, 1 Ração Comum, Lampião, 3 Frascos de Óleo, Pederneira, Martelo, 60 Pinos de Ferro, Corda de 15m, 2 Sacos Grandes, 1 Saco Pequeno*

O sombrio Snake-Eyes é um espião, um mercenário que vende todas as informações que puder conseguir. Essas informações geralmente são a localização de tesouros e monstros perigosos, e seus fregueses quase sempre sao os grupos de PNJs que encontra pelo caminho.
Por esse motivo Snake Eyes sempre se interessa em integrar grupos de aventureiros que saem em missões perigosas. É caotico e traiçoeiro mas não necessariamente mau. Bom lutador, é ambidestro e pode usar duas espadas curtas ao mesmo tempo (mas nao espadas longas)

SILVESTER, O BARDO

FORÇA: 14 (+1 para atingir, ferir e abrir portas)
INTELIGÊNCIA: 16 (Fala, lê e escreve em idioma Comum, Neutro, Orc e Hobgoblin)
SABEDORIA: 10 (Nenhum ajuste)
DESTREZA: 17 (+2 para atacar à distância, +2 de bônus na Classe de Armadura)
CONSTITUIÇÃO: 9 (Nenhum ajuste)
CARISMA: 16 (bônus de +2 nas reações)

Classe: LADRÃO
Alinhamento: NEUTRO
Classe de Armadura: 5
Dado de Vida: d4
Pontos de Vida: 3
Equipamento inicial: Armadura de Couro, Espada Longa, Adaga, Arco Longo, Besta, Estojo c/ 30 Setas, Ferramentas de Ladrao, Mochila, Bandolim, Cantil, 1 Raçao Comum, Lampião, 3 Frascos de Óleo, Pederneira, Martelo, 60 Pinos de Ferro, Corda de 15m, 2 Sacos Grandes, 1 Saco Pequeno

Sob o disfarce de um simples menestrel, Silvester acompanha o grupo de heróis para conseguir boas histórias e depois cantá-las na praça da cidade. Isso não seria ilegal, não fosse seu "companheiro" de trabalho, um macaquinho treinado (Classe de Armadura 7; 1/2 Dado de Vida, 2 Pontos de Vida, 1 Ataque (mordida), Dano de 1d3; Proteção como Homem Normal; Moral 8; Alinhamento Neutro), que bate as carteiras dos espectadores (Habilidade Especial de ladrão de primeiro nível: 20% de chance).
Silvester é um covarde convicto e evitará entrar em uma briga corporal preferindo atacar à distância com sua besta. No entanto, sempre estará pronto para forçar uma fechadura ou destrancar um baú se houver chance de achar tesouros. Silvester leva o macaco consigo nas aventuras.

KIRA, A FEITICEIRA

FORÇA: 8 (-1 para atingir, ferir e abrir portas)
INTELIGÊNCIA: 17 (Fala, lê e escreve em idioma Comum, Neutro, Orc e Kobold)
SABEDORIA: 16 (+2 nas jogadas de proteçao contra magia)
DESTREZA: 15 (+1 para atacar à distância, +1 de bônus na Classe de Armadura)
CONSTITUIÇÃO: 9 (Nenhum ajuste)
CARISMA: 12 (Nenhum ajuste)

Classe: MAGA
Alinhamento: NEUTRO
Classe de Armadura: 8
Dado de Vida: d4
Pontos de Vida: 3
Equipamento inicial: Adaga de Prata, Mochila, Cantil, 1 Ração Comum, 3 Punhados de Acónito, Lampião, 3 Frascos de Óleo, Pederneira, Corda de 15m, 2 Sacos Grandes, 1 Saco Pequeno
Livro de Feitiços: Encantar Pessoas

A maga Kira já foi uma jovem comum, cuja maior ambição era casar-se e ter filhos. Seu pretendente era um guerreiro que, a seu pedido, abandonou a vida de perigos para ficar ao lado de sua amada. Infelizmente, ele não tomou essa decisão a tempo: ferido por um lobisomem em sua última aventura, o herói contraiu licantropia e transformou-se em licantropo - sumindo na floresta, e nunca mais retornando.
Amargurada, Kira decidiu que sairia em busca de seu querido. Empenhou-se no estudo das artes místicas e tornou-se uma maga. Hoje ela participa de aventuras com um grupo de heróis que freqüentam Dungeons - na esperança de encontrar seu amado e livrá-lo da horrível maldição.

KELTON, O SENHOR DOS LOBOS

FORÇA: 9 (Nenhum ajuste)
INTELIGÊNCIA: 18 (Fala, lê e escreve em idioma Comum, Neutro, Gigante, Minotauro e Homem-Lagarto)
SABEDORIA: 14 (+1 nas jogadas de proteção contra magia)
DESTREZA: 15 (+1 para atacar à distância, +1 de bônus na Classe de Armadura)
CONSTITUIÇÃO: 13 (+1 ponto por dado de vida)
CARISMA: 10 (Nenhum ajuste)

Classe: MAGO
Alinhamento: ORDEIRO
Classe de Armadura: 8
Dado de Vida: d4+1
Pontos de Vida: 4
Equipamento inicial: Adaga, Mochila, Cantil, 1 Raçao Comum, 3 Punhados de Acônito, Lampião, 3 Frascos de Óleo, Pederneira, 2 Sacos Grandes, 1 Saco Pequeno
Livro de Feitiços: Sono

Como muitos jovens ambiciosos, Kelton vagou pelo mundo em busca de um mestre para instruí-lo nas artes mágicas. Ele encontrou um mago poderoso e misterioso, que vivia só em um templo abandonado - tendo como única companhia dois lobos domesticados. O mago aceitou Kelton como discípulo e treinou-o para ser um feiticeiro. Quando seu aprendizado foi concluído contudo, o mago desapareceu sem deixar vestígios. Confuso, Kelton integrou-se a um grupo de heróis e hoje participa de suas visitas a Dungeons.
Com o desaparecimento de seu mestre, os lobos Shuko e Shuri (Classe de Armadura 7; 2+2 Dados de Vida; 12 Pontos de Vida; 1 Ataque (mordida), Dano de 1d6; Proteçao como Guerreiro 1; Moral 8; Alinhamento Neutro) adotaram Kelton como seu novo dono, e os acompanham em suas aventuras.

GORK, O ANÃO MATA-GOBLINS

FORÇA: 17 (+2 para atingir, ferir e abrir portas)
INTELIGÊNCIA: 8 (Fala os idiomas Comum, Neutro, Anão, Gnomo, Goblin e Kobold; Pode ler e escrever palavras simples em idioma Comum)
SABEDORIA: 10 (Nenhum ajuste)
DESTREZA: 13 (+1 para atacar à distância, +1 de bônus na Classe de Armadura)
CONSTITUIÇÃO: 18 (+3 pontos por dado de vida)
CARISMA: 10 (Nenhum ajuste)

Classe: *ANÃO*
Alinhamento: *NEUTRO*
Classe de Armadura: *1*
Dado de Vida: *d8+3*
Pontos de Vida: *10*
Equipamento inicial: *Martelo de Guerra, Escudo, Armadura de Placa de Aço, Adaga, Arco Longo, Aljava c/ 20 Flechas, Mochila, 3 Cantis (c/ 1 litro de vinho cada), 1 Ração Comum, Martelo, 60 Pinos de Ferro Corda de 15m, 2 Sacos Pequenos*

Todos os anões têm fama de serem mal humorados e ranzinzas, e Gork não é exceção. Mas ele fica especialmente furioso quando ouve falar em goblins. Embora anoes detestem goblins naturalmente, Gork tem uma razão especial para isso: certa vez, durante uma batalha, ele foi flechado no traseiro por um goblin - e ficou vários dias sem conseguir sentar, sendo alvo da gozação de todos os outros anões de sua aldeia. Por isso, Gork carrega uma raiva profunda por goblins, hobgoblins e bugbears.
Gork também é um grande apreciador de vinho. E, quando bebe, tem o péssimo hábito de ficar entoando uma velha canção dos anões ("Eu vou, eu vou, matar goblins eu vou. ").

UGH-UGH-UGH, O ANÃO DAS CAVERNAS

FORÇA: 18 (+3 para atingir, ferir e abrir portas)
INTELIGÊNCIA: 3 (Mal sabe falar)
SABEDORIA: 5 (-2 nas jogadas de proteção contra magia)
DESTREZA: 16 (+2 para atacar à distância, +2 de bônus na Classe de Armadura)
CONSTITUIÇÃO: 18 (+3 pontos por dado de vida)
CARISMA: 8 (penalizaçao de 1 nas reações)

Classe: ANÃO
Alinhamento: CAÓTICO
Classe de Armadura: 7
Dado de Vida: d8+3
Pontos de Vida: 11
Equipamento inicial: Clava, Lança Adaga de Osso (tratar como Adaga comum), Arco Longo, Aljava c/ 20 Flechas.

O anão Ugh-Ugh-Ugh (apenas Ugh para os amigos) nasceu em uma distante e desconhecida vila de anões das cavernas, até se cansar da monotonia da tribo e sair pelo mundo. Ugh é muito forte, rápido e resistente - mas não se acostuma com nenhum tipo de armadura, e nem com as armas metálicas do mundo moderno. Prefere suas armas nativas, que ele próprio fabrica com pedras, galhos e cipós. Ugh nao é lá muito inteligente, e se comunica apenas com gestos e grunhidos. Não gosta de magia, e quando vê qualquer tipo de magica fica muito furioso (será prudente que os magos, elfos e clérigos do grupo não exibam seus poderes diante de Ugh).

STI LING, O ELFO PAQUERADOR

FORÇA: 16 (+2 para atingir, ferir e abrir portas)
INTELIGÊNCIA: 15 (Fala, lê e escreve os idiomas Comum, Ordeiro, Elfo, Gnoll, Hobgoblin, Orc e Gárgula)
SABEDORIA: 10 (Nenhum ajuste)
DESTREZA: 14 (+1 para atacar à distância, +1 de bônus na Classe de Armadura)
CONSTITUIÇÃO: 12 (+1 pontos por dado de vida)
CARISMA: 10 (Nenhum ajuste)

Classe: *ELFO*
Alinhamento: *ORDEIRO*
Classe de Armadura: *3*
Dado de Vida: *d6+1*
Pontos de Vida: *6*
Equipamento inicial: *Espada Normal, Escudo, Cota de Malha, Adaga, Arco Longo, Aljava c/ 20 Flechas, Mochila, 1 Cantil, 1 Ração Comum, Corda de 15m, 2 Sacos Pequenos*
Livro de Feitiços: *Mísseis Magicos*

Elfos geralmente são amantes da paz e apreciadores da beleza. Sti Ling também gosta do que é belo - principalmente mulheres! Sti simplesmente não resiste a um rostinho bonito, seja de uma humana ou elfa, fazendo qualquer coisa para conquista-la. E os elfos sabem ser muito românticos quando querem.
Sua fraqueza por mulheres não impede Sti Ling de participar de aventuras com outros heróis. Pelo contrário, ele vê essas viagens como grandes oportunidades de conhecer novas cidades, novos reinos - e novas beldades. Durante a divisão dos tesouros, Ling irá se interessar menos por moedas - e mais por jóias e pedras preciosas com que possa presentear garotas. Ele não é covarde, e luta com bravura - principalmente se houver por perto uma bela dama para impressionar.

LANETE, A ELFO DUELISTA

FORÇA: 16 (+2 para atingir, ferir e abrir portas)
INTELIGÊNCIA: 13 (Fala, lê e escreve os idiomas Comum, Ordeiro, Elfo, Gnoll, Hobgoblin e Orc)
SABEDORIA: 12 (+1 nas jogadas de proteção contra magia)
DESTREZA: 17 (+2 para atacar à distância, +2 de bônus na Classe de Armadura)
CONSTITUIÇÃO: 10 (Nenhum ajuste)
CARISMA: 17 (bônus de +2 nas reações)

Classe: ELFO
Alinhamento: ORDEIRO
Classe de Armadura.
Dado de Vida: d6
Pontos de Vida: 5
Equipamento inicial: Mosquete de Duelo (tratar como Espada Normal), Cota de Malha, Adaga, Arco Longo, Aljava c/ 20 Flechas, Mochila, 1 Cantil, 1 Ração Comum, Corda de 15m, 2 Sacos Pequenos
Livro de Feitiços: Encantar Pessoas

Mulheres são vítimas de grandes preconceitos na sociedade dos reinos medievais. A mulher elfo Lanete sente grande revolta contra esses preconceitos, e decidiu fazer tudo que os homens fazem melhor do que eles - começando por ser uma aventureira e lutar contra monstros. Não se acovarda diante de nenhum perigo, mas tem respeito maior por inimigas mulheres. Por ser bonita, Lanete é alvo de constantes investidas por parte dos homens - e sabe tirar proveito disso; sente grande prazer em desafiar homens para duelos e provar que luta melhor do que eles. Vencendo o duelo, gosta de guardar como lembrança algum objeto do derrotado - como uma moeda, adaga ou pedaço de roupa.

NIK-NANIK, O HALFLING BRIGÃO

FORÇA: 13 (+1 para atingir, ferir e abrir portas)
INTELIGÊNCIA: 13 (Fala, lê e escreve os idiomas Comum, Caótico, Halfling e Elfo)
SABEDORIA: 10 (Nenhum ajuste)
DESTREZA: 16 (+2 para atacar à distância, +2 de bônus na Classe de Armadura)
CONSTITUIÇÃO: 10 (Nenhum ajuste)
CARISMA: 13 (bônus de +1 nas reações)

Classe: HALFLING
Alinhamento: CAÓTICO
Classe de Armadura: 0 (-2 contra criaturas maiores que um ser humano)
Dado de Vida: d6
Pontos de Vida: 5
Equipamento inicial: Espada Curta, Armadura de Placas de Aço (tamanho halfling), Escudo, Adaga, Arco Curto, Aljava c/ 20 Flechas, Mochila, 6 Tochas, Pederneira, Cantil, 1 Ração Comum, Corda de 15m, 2 Sacos Pequenos

Nin-Nanik pode ser pequeno, mas tem mais coragem do que muitos heróis juntos. Para ele, tamanho não é documento. Com sua couraça feita sob medida, que o protege feito tartaruga, Nik-Nanik não teme uma boa briga. Sempre que o grupo de aventureiros se mostrar cauteloso demais, ele irá "chutar o pau da barraca" e começar logo uma luta. Nanik é bem capaz de enfrentar um imenso dragão vermelho sozinho - e praticamente terá que ser arrastado à força para abandonar a luta, não importa o quanto esteja ferido.
Nanik não mede as palavras, e sempre diz o que pensa. Tem a língua bem grande para seu tamanho, e vive berrando palavroes com sua vozinha de halfling

KAMUN-DONG, O HALFLING CAVALEIRO

FORÇA: 11 (Nenhum ajuste)
INTELIGÊNCIA: 14 (Fala, lê e escreve os idiomas Comum, Neutro, Halfling e Elfo)
SABEDORIA: 12 (Nenhum ajuste)
DESTREZA: 16 (+2 para atacar à distância, +2 de bônus na Classe de Armadura)
CONSTITUIÇÃO: 17 (+2 pontos por dado de vida)
CARISMA: 10 (Nenhum ajuste)

Classe: HALFLING
Alinhamento: NEUTRO
Classe de Armadura: 3 (1 contra criaturas maiores que um ser humano)
Dado de Vida: d6+2
Pontos de Vida: 7
Equipamento inicial: Espada Curta, Cota de Malha (tamanho halfling), Adaga, Arco Curto, Aljava c/ 20 Flechas, Mochila, 6 Tochas, Pederneira, Cantil, 1 Ração Comum, Corda de 15m, 2 Sacos Pequenos

O halfling Kamun-Dong sempre desejou ser um cavaleiro, mas encontrou sérios problemas para aprender a montar cavalos de "tamanho humano". Além do mais, ficar sobre um cavalo atrapalhava suas habilidades de halfling em esconder-se. A saída foi optar por algum animal menor e mais furtivo, como os ratos. Kamun-Dong terminou por domesticar um grande rato gigante (Classe de Armadura 7; 1/2 Dado de Vida; 4 Pontos de Vida; 1 Ataque (mordida); Dano de 1d3 + doença. Proteção como Homem normal; Moral 8; Alinhamento Neutro) O rato foi bem treinado por Kamun para servir como montaria e esconder-se nas sombras e em florestas, como fazem os halflings

Você certamente conhece o *Dungeons & Dragons*, o RPG mais clássico e famoso do mundo. O que você acharia se alguém dissesse que o bom e velho D&D saiu de circulação lá nos States? Mentira? Calúnia? Acredite, é verdade. A TSR, fabricante do Dungeons e Dragons, decidiu tirar o jogo de circulação aos pouquinhos e manteve no mercado apenas seu *Advanced Dungeons & Dragons* ou AD&D, como é mais conhecido: um jogo semelhante ao D&D, mas com regras muito mais detalhadas e complexas. Para jogar AD&D, em vez de um simples manual de regras, o jogador é obrigado a ler os grossos volumes *Player's Handbook* e *DM's Guide*. Coisa pra gente grande!

E é justamente esse o problema enfrentado atualmente pela TSR: as regras mirabolantes do AD&D não conseguem atrair jogadores novatos. Os players antigos, que já jogavam, continuam fiéis ao sistema - mas as novas gerações não se interessam por seus produtos. Era preciso bolar uma saída para pegar o público infantil. Pensando nisso, a TSR resolveu lançar uma nova linha de produtos - com regras simples mas ainda compatíveis com o AD&D. E o primeiro produto desta nova linhagem é o **FIRST QUEST**.

A caixa básica foi planejada para agarrar o RPGista assim que é aberta. Contém três livros - *Rules Book*, *Monsters & Treasures Book* e *Adventure Book* -; dois livretos com os feitiços de magos e de clérigos; um mapa duplo colorido; 6 miniaturas plásticas; 7 dados, com 4, 6, 8, 10, 12 e 20 faces, mais um dado extra de 10 faces para porcentagens; um screen para o Mestre do Jogo, com tabelas de consulta rápida; um poster gigante; fichas de personagens prontos; um pequeno mapa da cidade onde os personagens vivem; e, para terminar, um áudio CD interativo!

SIMPLIFICADO... OU IMBECILIZADO?

Com a chegada de First Quest, o AD&D ficou mais acessível aos jogadores iniciantes. Suas regras foram muito resumidas, e agora estão tão simples quanto as do bom e velho D&D. Quem pensa que vai encontrar livros grossos e assustadores na caixa do First Quest está enganado. O *Rules Book* ("Livro de Regras") tem só 16 páginas, com textos tão simples você pode aprender facilmente, em questão de poucas horas, as regras básicas para jogar. Mas... tem algo estranho aí. Como é que um jogo complicadíssimo como o AD&D pôde ser resumido em apenas 16 páginas? Acontece que essa simplificação mutilou um bocado das regras do AD&D oficial, começando pelas instruçoes para a criação de novos personagens: os jogadores praticamente só podem usar os heróis prontos que acompanham o jogo. Outra coisa suprimida foi o sistema de evolução dos personagens: aqui eles só dispõem de três Níveis de Experiência. Isso reduziu bastante o número de feitiços disponíveis para magos e clérigos - que antes eram centenas, e ocupavam mais de cem páginas do *Player's Handbook*.

A simplificação não fica só nisso. As classes de personagem foram limitadas às quatro principais (*Fighter, Cleric, Wizard* e *Thief*), sem as classes opcionais como *Paladin, Ranger, Bard* e *Druid*, entre outras. Os personagens "multiclass" praticamente não são mencionados no livro de regras - com exceção de um único *Fighter/Wizard* que está entre os personagens prontos. Não há mais as proficiências (habilidades específicas dos personagens, como tocar instrumentos

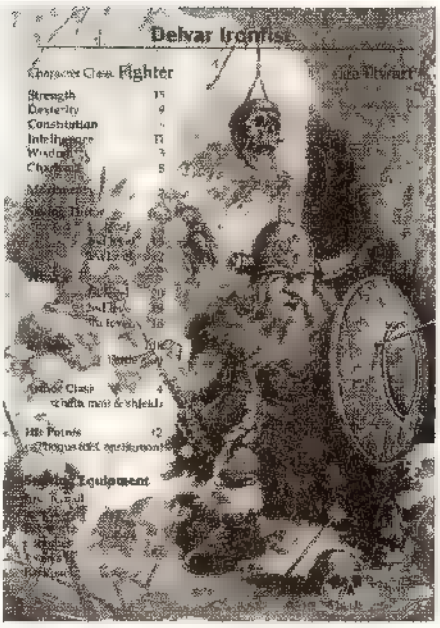
musicais, treinar animais, etc.). Os outrora cinco tipos de jogadas de proteção agora são apenas um. O sistema de combate não sofreu nenhuma modificação profunda, mas agora a iniciativa (valor que define quem ataca primeiro) não é mais individual, e sim válida para todo o grupo. Nos feitiços, foram omitidos os itens *Casting Time* e *Components* (tempo e objetos necessários para invocar o feitiço). E a lista de equipamento disponível foi bem reduzida, mas ainda contém quase tudo o que os personagens iniciantes podem necessitar.

Claro que todos esses cortes tornaram o AD&D bem mais simples - mas os jogadores antigos abominam essas mudanças. Há quem diga que o jogo não está sendo simplificado, mas *imbecilizado*. Mas os RPGistas novatos agradecem essa medida da TSR, e já se preparam para ingressar no mundo do AD&D.

MONSTROS E AVENTURAS

Os dois maiores livros contidos na caixa do First Quest são o *Monsters & Treasures Book* e o *Adventure Book*. O primeiro é um catalogo com 46 descrições de monstros. Cada monstro conta com uma rápida descrição de seus hábitos e habilidades, e uma pequena tabela com suas estatísticas, como por exemplo dados de vida e número de ataques. Fazem parte da lista as criaturas mais simples de se interpretar por um DM inexperiente, como goblins, orcs e ogres. Os dragões são de apenas dois tipos: o *Ancient Cooper* (Ancião de Bronze) e o *Hatchling Red* (Filhote Vermelho). Um ponto mais interessante que chama a atenção são os comentarios típicos de algumas criaturas, como os goblins ("*Caiam fora!*") ou os ghouls ("*Carne fresca!*"). A lista de itens mágicos ocupa apenas 5 páginas do livro, com uns poucos anéis, poçoes, armas e armaduras mágicas.

O segundo livro, o *Adventure Book*, tem 64 páginas. Contém quatro aventuras prontas, bem simples, para que os jogadores e DM novatos comecem a pegar o jeito. As aventuras devem ser jogadas na ordem certa, iniciando com *The Tomb of Damara* ("A Tumba de Damara"), onde os heróis exploram um velho castelo em ruínas e resgatam prisioneiros capturados pelos monstros que habitam o lugar. Na segunda aventura, *The Ghost of Harrow Hill* ("O Fantasma da Colina Angustiante"), os personagens tentarão passar a noite em uma casa assombrada e desvendar um problema - pagando com as próprias vidas se falharem. *Across Wildspace!* ("Cruzando o Espaço Selvagem!"), a terceira aventura, começa com um estranho navio que chega à cidade vindo do espaço - resgatando de volta uma praticamente extinta série de AD&D, o mundo espacial de *Spelljammer*. E, por fim, na aventura *Under Mount Dread* ("Sob a Montanha do Terror"), os personagens retornam do espaço e encontram sua cidade infestada de monstros. Esta aventura é inacabada, e cabe ao DM preenchê-la como preferir.



Delvar Ironfist, um dos personagens prontos que acompanham o jogo

USANDO O CD

O CD de áudio contido na caixa do First Quest serve para ajudar os iniciantes. O CD começa com uma introdução ao RPG, explicando como o jogo funciona, e depois parte para trechos das duas primeiras aventuras contidas no Adventure Book, com diálogos e efeitos especiais. Fica quase impossível não conseguir jogar AD&D com esta ajuda. E, depois de aprenderem as regras básicas, os RPGistas podem partir para a caixa *Karameikos - Kingdoom of Adventure*, o primeiro mundo universo feito especialmente para o uso das regras do First Quest (falamos dele na edição #2).

First Quest só existe em inglês, e não há previsão de lançamento de uma versão traduzida. Mas, mesmo assim, os jogadores brasileiros vão achá-lo bem mais facil de entender do que os livrões do AD&D tradicional. O First Quest pode ser encontrado em livrarias especializadas.

ROBERTO DE MORAES

OS CAINITECH

Este clã de vampiros biônicos vai dar uma reviravolta em sua Crônica

O RPG *VAMPIRO. A Mascara* não se destaca por combates ou parafernalias místicas e eletrônicas. A beleza do sistema está no drama de seus personagens, os vampiros: seus sentimentos fortes, sua luta contra a Besta interior, sua Fome eternamente insaciável e sua vergonha de beber sangue. *VAMPIRO* é um jogo psicológico, onde emoções valem mais do que armas mágicas ou equipamentos especiais.

Mas não há nada de errado em querer explorar ao máximo o potencial de pancadaria dos vampiros. Às vezes um jogador pode preferir uma boa briga do que sedução ou diplomacia e, quando isso acontecer, será melhor que seu vampiro esteja bem preparado para lutar. Para aqueles que gostam desse tipo de jogo, apresentamos nesta matéria um clã opcional de vampiros biônicos os CAINITECH.

PUNK-GÓTICO OU CYBERPUNK?

O mundo Punk-Gotico de *VAMPIRO: A Máscara* é mais tecnológico do que parece: apesar da decadência econômica e social, a ciência avança em velocidade vertiginosa - incentivada pelos próprios Cainitas, visando o fim das superstições sobre vampiros em benefício da Tradição da Máscara. Enquanto políticos e autoridades vendem-se para quem puder pagar e grupos terroristas dividem as ruas com as gangues, a ciência prossegue com sucesso em sua missão de levar a tecnologia a níveis inimaginados há até bem pouco tempo.

Mas claro que a corrupçao também já chegou aos laboratórios, onde os cientistas não mais visam o desenvolvimento da raça humana - e sim os lucros que seus inventos possam lhes trazer. Os avanços tecnológicos mais significativos (e mais assustadores) verificados no mundo Punk Gótico são os da Biomecânica e Bioeletrônica. Os ciborgues já não sao ficção científica. De faro, cientistas podem reconstruir um ser humano completo partindo apenas de seu cérebro (desde que esteja vivo).

Os primeiros vampiros a se darem conta disso foram os Anarquistas Muito mais familiarizados com a tecnologia que os Anciões, eles logo perceberam que a união da ciência com seus poderes sobrenaturais poderia resultar em um maior equilíbrio na luta Camarilla X Anarquistas. Seria muito difícil para os Anciões, invariavelmente gerados na Idade Média, entender ou aceitar a natureza de um vampiro ciborgue

Depois de transformarem toda uma equipe de cientistas em escravos Carniçais, os Anarquistas deram início ao projeto que batizaram CAINITECH. Kaila, uma Caitiff de décima-primeira geração, se apresentou como voluntária: ela seria a cobaia. Após dois anos e meio de pesquisas, testes, sucessos e fracassos, Kaila estava pronta. Ela era o primeiro morto-vivo biônico, o primeiro Cainitech.

A primeira facilidade que os cientistas encontraram ao trabalhar com um organismo vampírico foi a ausência de rejeição: o simples fato de Kaila estar "morta" fez com que seus tecidos apresentassem um índice de rejeição quase zero - mas havia o problema do poder regenerador dos vampiros: era quase impossível amputar um membro para implantar um substituto biônico, porque a parte perdida crescia de novo muito rapidamente. A saída encontrada foi bastante agonizante para Kaila: seu corpo teve que ser mantido quase sem sangue durantes as cirurgias, para diminuir ao mínimo a velocidade da regeneração. Apenas um conjunto de algemas de aço impedia que Kaila saltasse da mesa cirúrgica e atacasse os cientistas em seu desespero para saciar a Fome

Ao final do processo, Kaila apresentava as seguintes características.

Computador Interno

Um pequeno mas poderoso computador foi alojado no interior da coxa esquerda de Kaila. Ele pode armazenar uma grande quantidade de dados, bem como imagens e vozes. O computador também monitora todos os implementos eletrônicos de Kaila e alerta sobre algum mau-funcionamento.

Sistema: O personagem irá se lembrar de qualquer rosto ou qualquer voz que tenha visto ou ouvido antes.

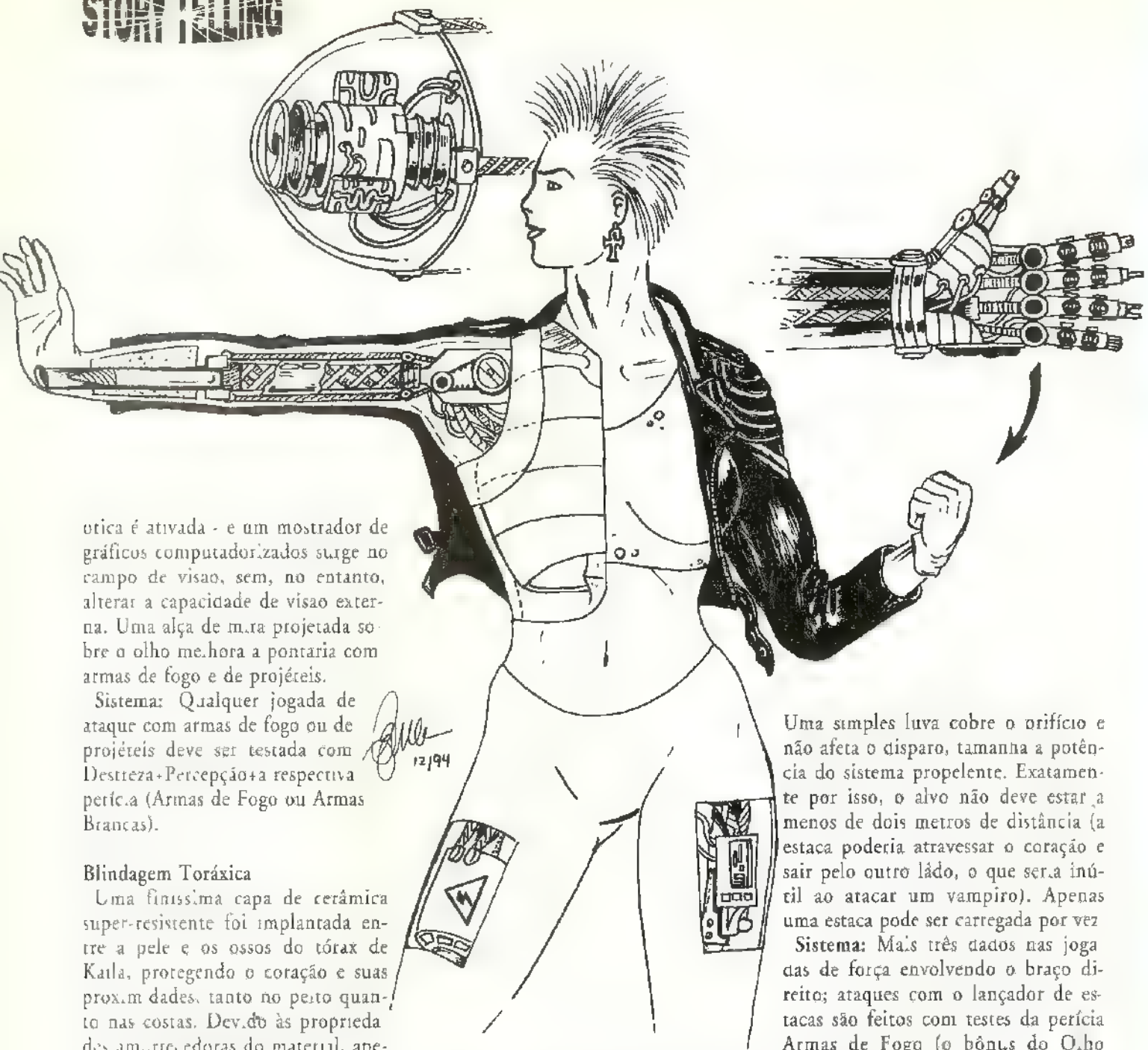
Plugues Manuais

A mão esquerda de Kaila foi substituída por uma prótese artificial, com cinco pequenos plugues escondidos dentro dos dedos. Com ajuda dos plugues, Kaila pode conectar seu computador interno com qualquer outro computador ou aparelho eletrônico, e, dessa forma, receber ou transmitir informações. Com a utilização de uma luva, a prótese tem o aspecto de uma mão normal.

Sistema: Mais três dados na jogada da habilidade Computador.

Olho Biônico

O olho esquerdo de Kaila foi extraído e substituído por um olho biônico. A um comando nervoso, uma legenda



ótica é ativada - e um mostrador de gráficos computadorizados surge no campo de visão, sem, no entanto, alterar a capacidade de visão externa. Uma alça de mira projetada sobre o olho melhora a pontaria com armas de fogo e de projéteis.

Sistema: Qualquer jogada de ataque com armas de fogo ou de projéteis deve ser testada com Destreza+Percepção+a respectiva perícia (Armas de Fogo ou Armas Brancas).

Blindagem Toráxica

Uma finíssima capa de cerâmica super-resistente foi implantada entre a pele e os ossos do tórax de Kaila, protegendo o coração e suas proximidades, tanto no peito quanto nas costas. Devido às propriedades amortecedoras do material, apenas certas armas de grosso calibre (como uma calibre 12 ou um rifle de assalto) podem rompê-lo - mas uma estaca sequer tocará o coração.

Sistema: Mais três dados na jogada de absorção de dano; imunidade a estacas e objetos perfurantes (apenas na região do tórax).

Braço Biônico/Lançador de Estacas

O braço direito de Kaila foi inteiramente removido para dar lugar a um braço biônico. A força dos golpes aplicados com o braço direito foi ampliada, bem como a força da mão direita. A pele artificial usada para revestir o braço é um poderoso isolante térmico: se Kaila tiver coragem para se aproximar do fogo, poderá mergulhar o braço nas chamas sem que nada lhe aconteça.

No interior do braço biônico há uma arma disparadora de estacas. Um comando muscular aciona o gatilho do sistema propelente no braço, e dispara uma pequena estaca de madeira (aproximadamente 20 cm) escondida em uma cavidade no antebraço. A estaca sai por um orifício na palma da mão. O braço deve estar completamente esticado para o disparo - uma medida de segurança para evitar que a arma dispare por acidente. Uma simples luva cobre o orifício e não afeta o disparo, tamanha a potência do sistema propelente. Exatamente por isso, o alvo não deve estar a menos de dois metros de distância (a estaca poderia atravessar o coração e sair pelo outro lado, o que seria inútil ao atacar um vampiro). Apenas uma estaca pode ser carregada por vez.

Sistema: Mais três dados nas jogadas de força envolvendo o braço direito; ataques com o lançador de estacas são feitos com testes da perícia Armas de Fogo (o bônus do Olho Biônico pode ser aplicado), com dificuldade+2 para mirar o coração. Recarregar o lançador é uma operação delicada, e exige um teste de Destreza+Reparos (dificuldade 4 em condições normais; 8 durante um combate).

Mesmo com todos esses implantes, Kaila não tornou-se um robô: ainda mantém sua vontade própria e só faz o que acha que é seguro para ela. Também conservou uma aparência normal (ao menos para um vampiro), e pode passar por qualquer revista - exceto eletrônica - sem que as partes biônicas sejam notadas.

As desvantagens do projeto Cainitech são realmente poucas. A maior delas é com relação à bateria: ela está localizada dentro da coxa direita de Kaila, e alimenta todos os sistemas biônicos do Cainitech. Nenhum deles funcionará se a bateria estiver descarregada. Uma desatenção com a carga da bateria poderá fazer com que ela acabe durante um combate, e então seria o fim! Se a bateria for danificada por tiros, fogo ou arrancada do corpo, os efeitos serão os mesmos ou ainda piores.

Para recarregar, basta a Kaila se conectar a uma tomada com um fio (isso também pode ser feito através dos plugues manuais, se o vampiro os tiver). O Narrador deve jogar 2d em segredo e somar o resultado: o total será o número de turnos de Ação em que a bateria funcionará perfeitamente.

CAINITECH EM JOGO

Os Cainitech são tratados como um clã à parte. Mas, se o Narrador e os jogadores desejarem, qualquer vampiro de qualquer clã pode ser um Cainitech - embora isso não combine muito com os rústicos Gangrel e os místicos Tremere. Os Brujah são mais indicados. Deve-se lembrar também que as modificações biônicas vão impedir algumas disciplinas de funcionarem: a Metamorfose, por exemplo, será praticamente impossível.

Em termos de jogo, partes biônicas são tratadas como um Antecedente - com o custo normal em pontos de personagem, de acordo com a tabela abaixo:

- **Computador Interno**
- •• **Plugues Manuais**
- ••• **Olho Biônico**
- •••• **Blindagem Toráxica**
- ••••• **Braço Biônico/Lançador de Estacas**

As partes biônicas são cumulativas com as anteriores. Um personagem com dois pontos de Partes Biônicas terá Plugues Manuais e também o Computador Interno.

O Narrador pode incluir um ou mais Cainitech em sua História. Como antagonistas eles serão um grande desafio para os jogadores. Mas se um jogador quiser se tornar um Cainitech ele terá que criar uma boa história de como isso aconteceu ou então o processo pode acontecer *durante* o jogo. O personagem precisa primeiro encontrar os cientistas capazes de torná-lo um ciborgue. Os cientistas podem não querer executar o serviço, e terão que ser convencidos de alguma forma - dominação, dinheiro, chantagem e até violência são algumas delas. Toda uma Crônica pode se desenvolver em torno do processo de transformação.

SERGIO FIORE

KAILA, A VAMPIRA BIÔNICA

Clã: Caitiff (Cainitech)
Natureza: Fanática
Comportamento: Rebelde
Abraço: 1954
Idade Aparente: começo da casa dos 20
Geração: 11

ATRIBUTOS
Físicos: Força x2, Destreza x3, Vigor x3
Sociais: Carisma x3, Manipulação x3, Aparência x4
Mentais: Percepção x3, Inteligência x3, Raciocínio x2

HABILIDADES
Talentos: Prontidão x2, Esportes x1, Briga x3, Esquiva x1, Intimidação x3, Liderança x2, Manha x2, Lábia x1
Perícias: Condução x3, Armas de Fogo x3, Furtividade x2, Reparos x2
Conhecimentos: Computador x2, Finanças x1, Ciência x2

VANTAGENS
Disciplinas: Rapidez x1, Presença x2
Antecedentes: Biônicos x5, Geração x2, Aliados x3 (cientistas)
Virtudes: Consciência x3, Autocontrole x3, Coragem x5

Humanidade x6
Força de Vontade x5
Pontos de Sangue x4

TOON

No mundo dos desenhos animados, jogar RPG pode ser a maior das loucuras

Você liga a TV para ver desenho animado. Aparece o Pica-Pau maluco, aquele mais antigo, de pernas listradas. Ele pára o carro e pergunta para o policial:

- Ei, seu guarda! O que você está fazendo?

- *Estou procurando um "rachador"* - responde o guarda sonolento.

- Rachador? O que é um rachador? É o cara que faz VRRRUUMMM!

- Então ele faz BRLBRLBRL...?

- Não. Ele faz VRRRUUMMM!

- Ah, saquei! BRLBRLBRL...

- NÃO! É VRRUUMMM

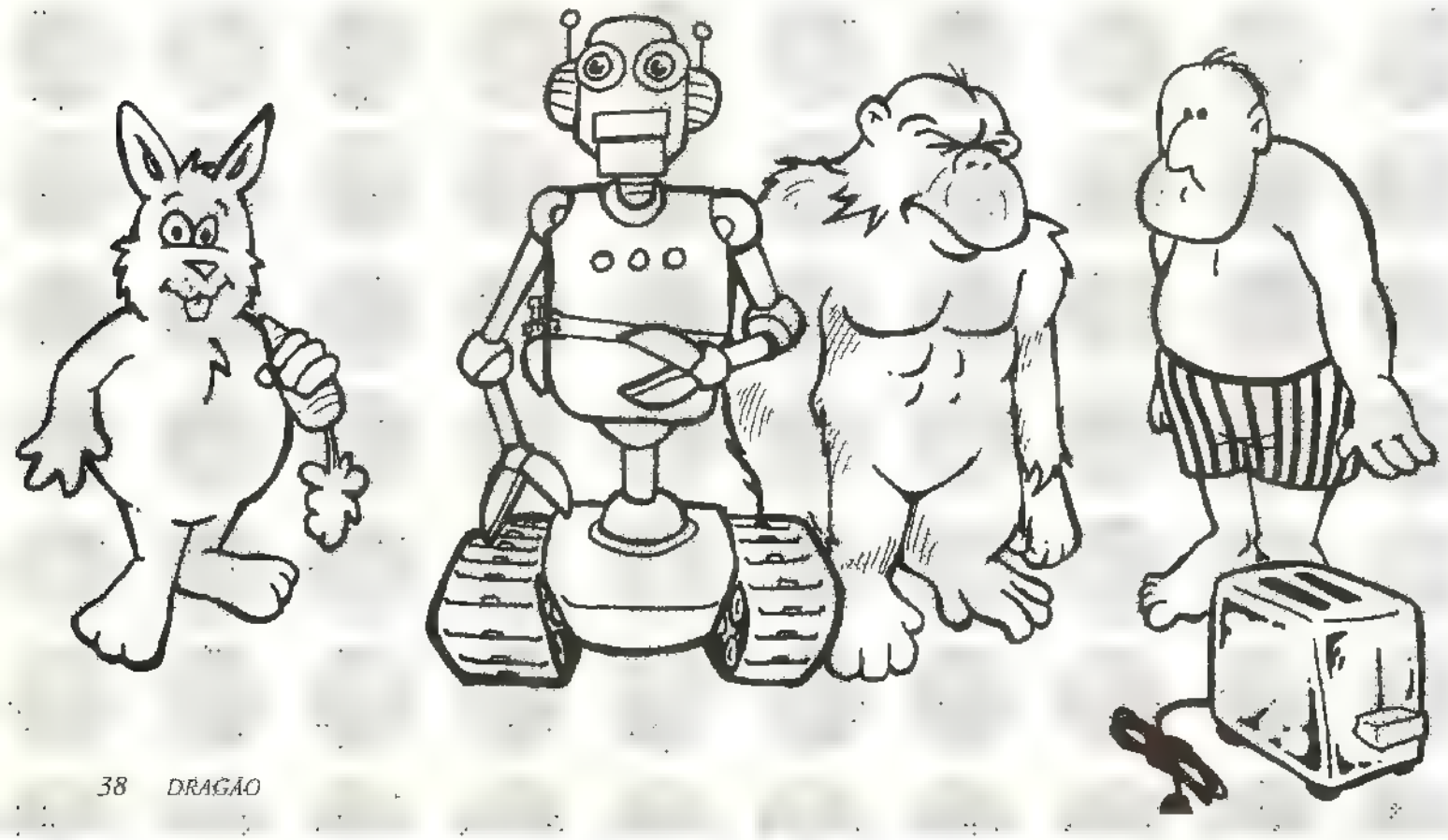
- *Ah, agora entendi!* - Diz o Pica-Pau, acelerando o carro e disparando feito foguete, para retornar ao ponto de partida meio segundo depois.

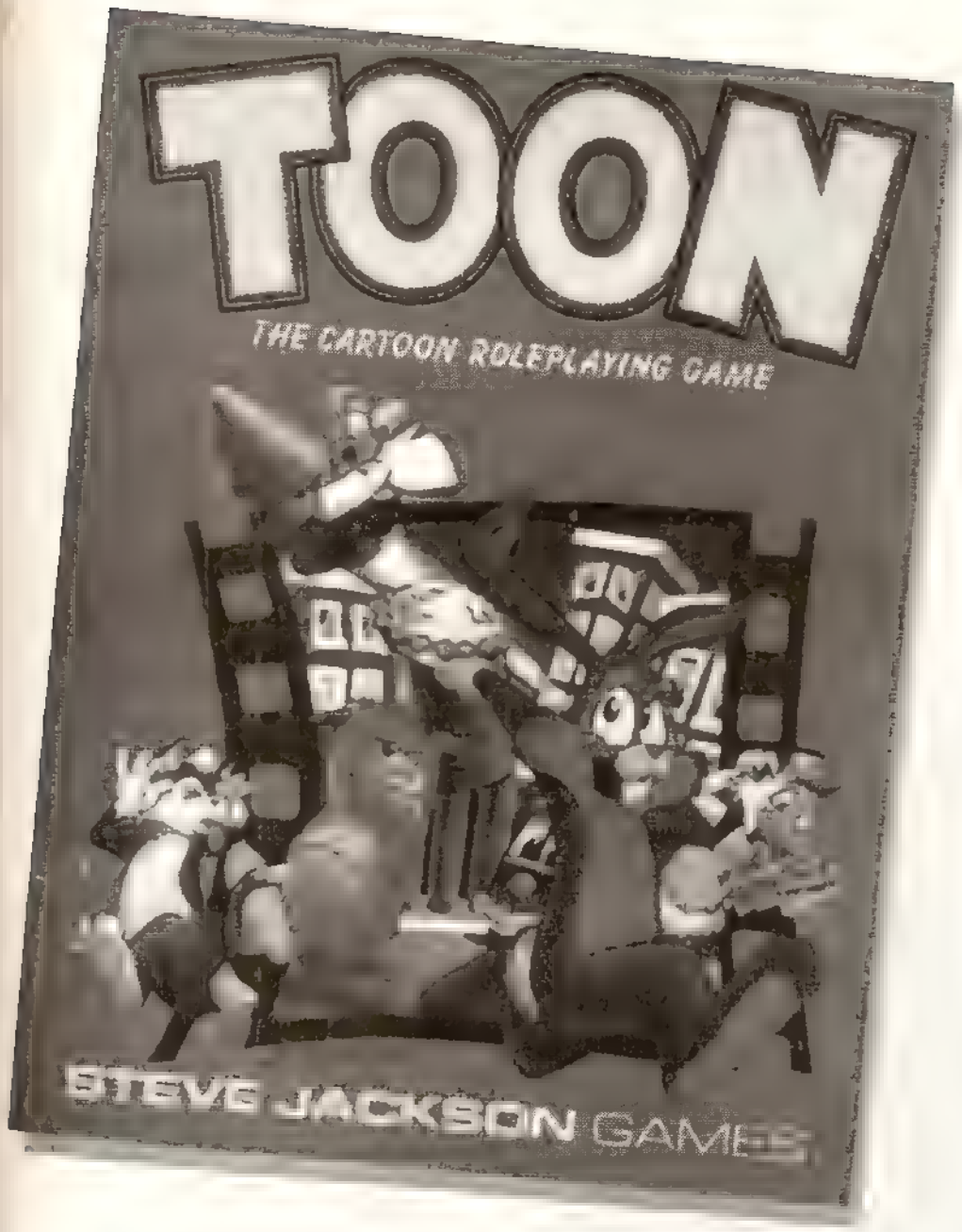
- *Sim, isso mesmo!* - Concorda o guarda, animado. *É assim que um rachador faz! Mas... EI! VOCÊ É UM RACHADOR!*

E começa a perseguição. Você lembra desse episódio? Caso contrário, certamente deve lembrar de algum outro. Com certeza você tem sua *gag* favorita, uma piadinha de desenho animado que ficou gravada em sua memória. Qual seria? Marvin, o marciano, desintegrando o Patolino e deixando apenas seu "colete à prova de desintegração"? O primo caipira do Jerry arrancando bigodes do gato Tom para usar como cordas de vilão? O urso polar cantando "nana-neném" para o cão de guarda, enquanto é atrapalhado pelo pingüim Chilly Willy? Pernalonga com uma armadilha de urso enfiada na boca para seduzir o Diabo-da-Tasmânia? Uma das centenas de vezes em que o Coiote despencou no abismo enquanto tentava pegar o Papa Leguas?

Sem dúvida, eram geniais esses desenhos antigos das produtoras *Walter Lantz* (Pica-Pau, Andy Panda, Chilly Willy...), *Warner Bros.* (Pernalonga, Papa-Léguas, Patolino...) *Metro Goldwyn Mayer* (Tom e Jerry, Droopy...), *Hanna Barbera* (Coelho Ricochete, Os Impossíveis, Tartaruga Touché), entre outras. Algumas situações absurdas desse mundo de desenho já se tornaram clássicas: uma dinamite explode na sua cara, e apenas deixa você sujo de fuligem; um piano lhe cai na cabeça e você fica achatado feito pizza, você engole uma bomba, ela explode e sai fumaça por suas orelhas; você é disparado de um canhão e deixa na parede um buraco com a sua silhueta. Claro que você se lembra dessas situações.

Mas o que você acharia se essa lógica





maluca fosse adaptada para o RPG? E se, em vez de um herói manjado, você controlasse um personagem de desenho animado? TOON é isso!

REGRAS MALUCAS

Definitivamente, TOON não é um RPG convencional. Se você espera um jogo sério, então pode parar de ler por aqui. No mundo de TOON impera a lógica dos desenhos antigos, com toda a sua graça, humor e violência (e põe violência nisso!)

Os personagens, claro, são desenhos. Vale tudo: cães com gravatas, cangurus boxeadores, cientistas malucos, ursos de pelúcia, panteras de cores estranhas, marinheiros devoradores de espinafre... a lista é interminável. Cabe ao jogador ser criativo na hora de bolar seu personagem, um arqui-inimigo para ele, e também suas motivações - porque até mesmo os desenhos têm algum objetivo na vida. Se o personagem é uma formiga robô espacial, seu inimigo poderia ser um tamanduá marciano mutante - e seu objetivo, quem sabe, destruir Marte!

O sistema TOON, assim como os desenhos animados, é muito simples. Das 200 páginas do livro, apenas 60 são dedicadas a regras - o restante são listas de personagens prontos, roteiros de histórias e tabelas malucas (lista de coisas que caem do céu na cabeça dos personagens; lista de armadilhas que explodem na cara dos personagens; lista de finais loucos e inesperados, e por aí vai...). Para jogar bastam dois dados comuns de seis faces. Você joga, tira um resultado menor que seu atributo, e consegue o que queria - ou não! Lembre-se de que neste mundo nada funciona direito. Imagine-se passeando calmamente, ultrapassando a borda de um penhasco e continuando a andar normalmente no ar. Se você falhar em um teste Esperteza, continua andando tranqüilo até chegar ao outro lado do abismo. Mas, se tiver sucesso, cai e se estabaca lá embaixo!

As aventuras de TOON geralmente não têm nenhum objetivo, exceto o de fazer o maior número possível de palhaçadas. A criatividade é fundamental, tanto por parte do Mestre quanto dos jogadores. Todos devem abusar de tiradas absurdas do tipo "Meu queixo caiu no chão", "Estou verde" e "Meus olhos saltaram fora do rosto". Vale também usar onomatopéias, aqueles efeitos sonoros da pesada, como TUM, PÓU, BANG, CHUÁ, CATAPIMBA! As coisas nunca devem ser feitas do modo fácil: se o livro está de cabeça para baixo, plante bananeira para ler; se um buraco está no caminho, encomende um pula-pula da Companhia ACME para saltar por cima dele.

NINGUÉM MORRE!

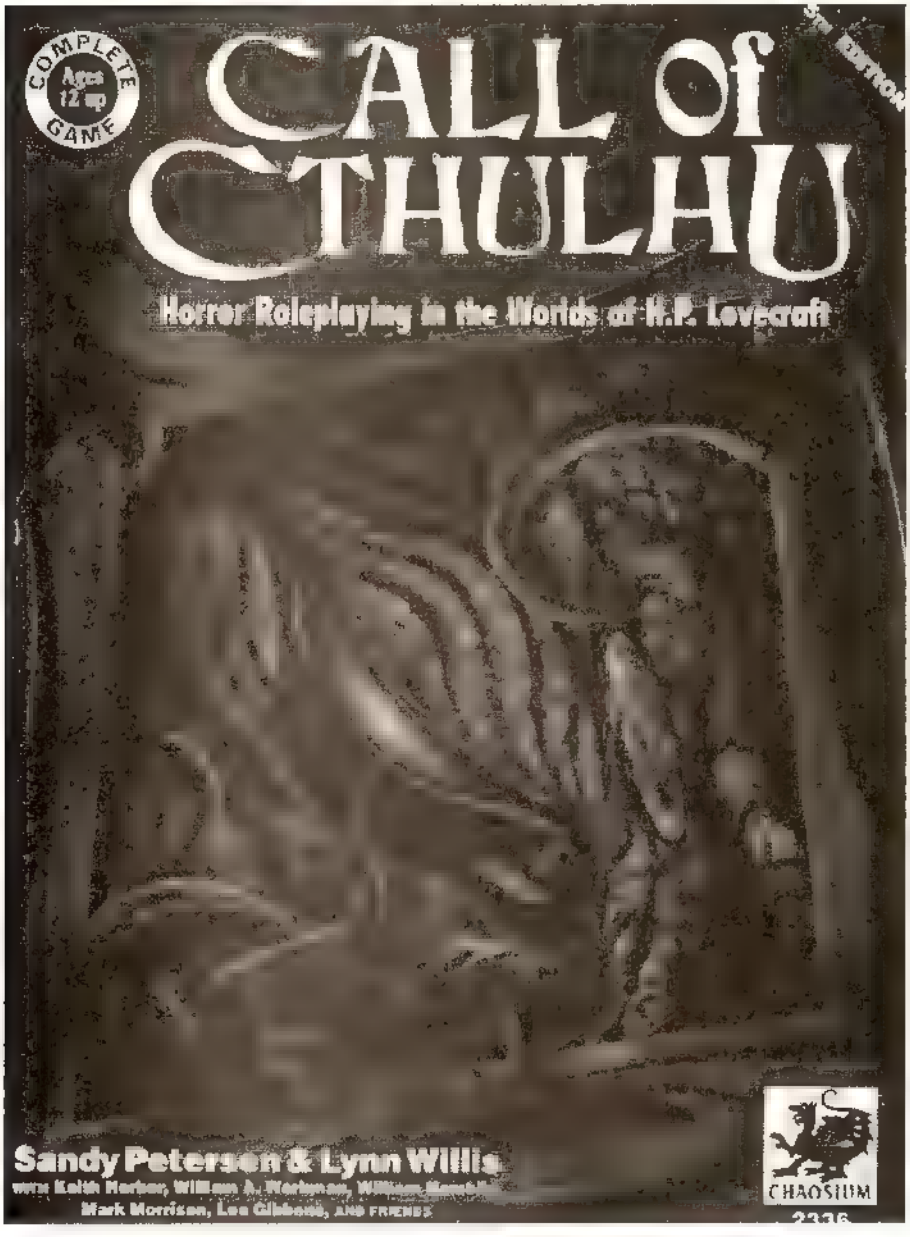
Mas o melhor mesmo em TOON é que seu personagem NUNCA vai morrer. Quem já ouviu falar que desenhos morrem? Eles podem levar uma bigorna na cabeça, virar peneira em um tiroteio, ou até serem jogados em um triturador de lixo - mas não morrem. Na pior das hipóteses, vão ficar fora do jogo por alguns instantes vendo estrelas e passarinhos. Portanto, ao contrário de outros RPGs, aqui não é preciso se preocupar em ficar vivo. O negócio é ser absurdo, inventivo e engraçado.

TOON é obra da Steve Jackson Games, os mesmos fabricantes de GURPS. Certamente não é um jogo para que se crie "campanhas" baseadas nele, mas é ótimo para se descontrair. Fica aqui a sugestão para que seja um dos próximos RPGs a serem traduzidos para o português.

LUIGI

CALL OF CTHULHU

Um RPG com monstros tão pavorosos que mandam você para o sanatório só de olhar!



Embora *VAMPIRO* seja o RPG de terror mais popular do momento, existe um outro jogo que faz sucesso há muito mais tempo - e é bem mais apavorante. Foi lançado em 85, e já está em sua quinta edição. Imagine que nosso planeta é apenas uma minúscula parte do Universo, que o Universo é uma minúscula parte da Existência, e que a Existência é uma minúscula parte da Eternidade. Imagine um gigantesco deus-monstro, adormecido há eras no fundo do Oceano Pacífico, tão poderoso que poderia destruir toda a Eternidade com um estalar de dedos. E imagine que essa criatura está prestes a despertar. O que aconteceria se você, uma pessoa comum, ficasse sabendo de tudo isso? Muito provavelmente ficaria louco. É isso aí! Bem-vindo a *Call of Cthulhu*, o RPG baseado nas histórias de H. P. Lovecraft, um dos escritores de terror mais famosos do mundo.

Howard Phillips Lovecraft (1890-1937) é reconhecido como o maior escritor norte-americano de terror do Século XX. Escreveu durante as décadas de 20 e 30, e em 1937 suas obras já haviam conquistado legiões de fãs. Suas histórias iam desde a ficção científica ao horror gótico. O horror de Lovecraft é bem diferente do horror de Allan Poe ou de autores mais recentes como Stefen King e Clive Barker. A idéia central por trás de sua obra é a de que a humanidade avança apenas na direção da ciência, deixando para trás um infinito conhecimento esquecido e incompreendido. Quando um ser humano se depara com algo que não compreende ou não pode explicar, sua mente não consegue manter o delicado equilíbrio de sua sanidade e começa a despencar - perdendo a razão.

O maior sucesso de Lovecraft foi o "Mito de Cthulhu" (pronuncia-se CU-TÚ LU), uma série de histórias sobre os "Grandes Antigos", entidades diabólicas de poder inacreditável. O Mito de Cthulhu se destaca pela narrativa sombria e pela mistura de elementos, como alienígenas, livros arcanos e deuses antigos. A maioria dos monstros lovecraftianos veio de lugares distantes do Universo. Os Grandes Antigos,

incluindo o próprio Cthulhu, chegaram à Terra antes do surgimento dos primeiros microorganismos. Ergueram cidades, fundaram civilizações e guerrearam entre si. De acordo com o mito, muitos vestígios da existência dos Grandes Antigos podem ser ainda encontrados em escavações arqueológicas - principalmente em certas ilhas, restos de antigos continentes destruídos. Eles eram deuses? Talvez, na concepção que temos hoje de um deus. Ou seriam demônios? Ou criaturas alienígenas, com poderes que vão além de nossa compreensão? *Eram os deuses astronautas?* E o que zumbis têm a ver com extraterrestres e deuses?

PREPARE A CALCULADORA

O cenário de *Call of Cthulhu* é a década de 20, época em que se passa a maioria das histórias de Lovecraft. O sistema de jogo não é dos mais simples - mas também não é excessivamente complicado. Praticamente todos os testes são feitos com porcentagens: cada habilidade do personagem recebe um valor entre 0% e 100%. O jogador lança o dado de dez faces, e deve conseguir um resultado menor que sua habilidade para ter êxito.

São doze atributos pertinentes ao personagem: Força, Destreza, Inteligência, Idéia, Constituição, Aparência, Força de Vontade, Sorte, Tamanho, Sanidade, Educação e Conhecimento. O valor dos atributos variam entre 3 e 18, e são obtidos rolando 3 dados de 6 faces - exceto para Sanidade, Idéia, Sorte e Conhecimento, que são baseados em outras características. As perícias conhecidas por cada personagem dependem de sua profissão. Um médico saberá *First Aid* (Primeiros Socorros), e um repórter saberá *Photography* (Fotografia), por exemplo. Claro que esta regra não precisa ser obedecida à risca: nada impede que um policial conheça Biologia, ou coisa parecida.

Probleminhas do sistema: doze atributos às vezes é um pouco demais, posto que neste tipo de jogo a interpretação é mais importante - e são poucos os atributos que vão realmente mudar o destino do jogo, como a Sanidade. As regras também são meio chatas na hora de testar os atributos. Imagine só no comando de um investigador com Inteligência 17 e Destreza 14, metido em uma confusão dos diabos. A coisa está tensa, sua situação é desesperadora, você está com um gigantesco *Ghatanothoa* de sete bocas babando na sua gravata! Seu coração dispara, seu suor escorre! Então o *keeper* (Mestre de *Call of Cthulhu*) chega e grita: "RÁPIDO, ROLE SUA INTELIGÊNCIA x3 E DESTREZA x4!" Verdadeiro balde de água fria. Além de ACABAR com o clima, ficar fazendo contas no meio do jogo realmente enche a paciência!

Já o sistema de combate, esse é bem simples. Exige apenas um teste de perícia da arma correspondente. Mas, em *Call of Cthulhu*, o melhor mesmo é NÃO SE ENVOLVER em um combate!

MONSTROS E LIVROS

Neste jogo seu personagem é um investigador do desconhecido - uma pessoa comum, de carne e osso, sem espadas mágicas, equipamentos mirabolantes ou super poderes. Os monstros, entretanto, são MUITO poderosos. Criaturas inimagináveis, quase indestrutíveis. Alguns, como os antigos deuses, são do tamanho de edifícios. É bem pouco provável que os jogadores cheguem a encontrar um desses - mas eles podem topar com alguma raça menor que serve aos Grandes Antigos, e mesmo esses são perigosos demais. Um grupo acostumado com RPGs de fantasia vai se dar mal aqui: nada de gritar "Ao ataque!" quando aparecer o primeiro morto-vivo. Isso seria o fim dos heróis, de modo que neste RPG é melhor evitar a pancadaria. *Call of Cthulhu* é um jogo de investigação, com histórias onde é preciso usar a cabeça e bolar algum meio de vencer SEM encarar os inimigos diretamente.

Ler latim pode ser mais útil que atirar com uma pistola (na maioria dos monstros do jogo, isso nem faria cócegas!).

Nem todos os inimigos são monstros. Alguns podem ser magos malignos, membros de algum culto secreto que reverencia as criaturas. E há os inimigos mais traiçoeiros de todos - os tomos antigos. Estes livros contêm conhecimentos esquecidos e perigosos, que podem matar ou enlouquecer aquele que se atreve a lê-los. O livro mais importante do mito é o *Necronomicon*: a única versão original conhecida foi escrita por volta do ano 730 da era Cristã, pelo árabe Abd al-Azrad. De acordo com o biógrafo Ebn Khallikan, Abd al-Azrad foi devorado em plena luz do dia por um demônio invisível. O livro contém cânticos e magias para conjurar espíritos e deuses antigos. Pouco se sabe sobre o *Necromomicon*, pois o livro foi incluído no *Index Expurgatorius* do Papa Gregório IX, e quase todas as cópias foram destruídas. A última edição conhecida do livro data de 1597, escrita em inglês, pelo Barão Frederic - mas muito do conhecimento original se perdeu na tradução. No jogo há referências a vários outros livros importantes, suas datas e edições - mas apenas isso. Faltam maiores explicações sobre seu conteúdo, com exceção feita ao *Necronomicon*.

PERDENDO PARAFUSOS

Uma coisa peculiar em *Call of Cthulhu* é que, quanto mais um personagem evolui, mais imprestável ele vai se tornando. Isso acontece porque o conhecimento do horror de Cthulhu é demais para a mente humana, e acaba enlouquecendo-a. Como já foi mencionado, um dos atributos mais importantes do personagem é a Sanidade. Cada vez que um investigador encontra um livro arcano ou põe os olhos em um monstro, ganha mais Conhecimento do Mito de Cthulhu - mas perde um pouco de Sanidade. Quanto mais o personagem se envolve com o mito, mais louco ele fica. E maior é a possibilidade de você ser obrigado a jogar o personagem fora. O investigador pode fazer terapia com um analista para recuperar um pouco de Sanidade, mas apenas entre as sessões.

O cenário de *Call of Cthulhu* é a década de 20, época em que se passam a maioria das histórias de Lovecraft - mas, como opção, o jogo vem com personagens especiais para 1890 e 1990. Existem livros-suplementos separados para essas épocas. Além do mundo real, há um capítulo todo dedicado ao mundo dos sonhos (nada de encontros com o Sandman, embora a Morte até possa aparecer). O livro vem com quatro aventuras prontas, vários trechos das obras originais de Lovecraft, e calendários do Mito - mas deixa muitos mistérios no ar...

O livro básico de Call of Cthulhu tem 260 páginas, sem previsão de lançamento em língua portuguesa. Pode ser encontrado em livrarias especializadas. Vale a pena conferir.

GRAHAL

A TÉCNICA DA AGUADA

Com poucas pinceladas, você faz os detalhes de sua miniatura saltarem aos olhos

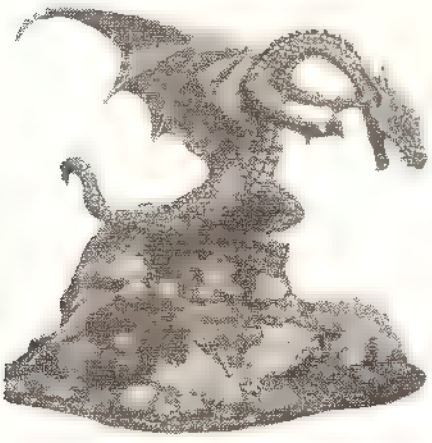
Talvez você já tenha ficado espantado diante de uma miniatura de guerreiro com uma armadura que parecia mesmo feita de ferro; um soldado-esqueleto com vãos escuros entre os ossos e dentes, impossíveis de serem feitos com o mais fino dos pincéis; ou um dragão cujas escamas pareciam ter sido trabalhadas uma a uma. "Pintar isto deve ter levado dias!" você exclama. "Que tipo de louco teria paciência para fazer algo assim?"

Bem, olhe com mais atenção. Talvez esse "louco" seja mais esperto do que você imagina, e talvez aquele trabalho tão impressionante não tenha sido tão minucioso assim. Você sabia que é possível pintar à volta de dezenas de escamas de dragão com uma única pincelada? É assim que funciona a técnica da aguada.

UM BANHO DE TALENTO

A técnica da aguada, ou *washing*, não é nada mais do que pintar a miniatura normalmente - e, quando ela estiver seca, pincelar sobre ela um punhado de água com uma pitada de tinta preta ou marrom-escura. Sim, só isso. A pequena quantidade de tinta escura dissolvida na água não se espalha de forma uniforme: quando a água seca, a tinta fica acumulada nas reentrâncias (fendas da armadura, vãos entre ossos e dentes, espaços entre escamas). Os lugares que devem ficar escuros ficam escuros, e as partes que devem aparecer... aparecem.

A tinta acrílica é a melhor para essa técnica - mas o solvente não precisa necessariamente ser água. Você pode dissolver a tinta em verniz transparente: o resultado é o mesmo, e ainda evita que a miniatura descasque facilmente. A aguada cai como uma luva se você está pintando uma miniatura de herói com armadura: pinte apenas as partes não-metálicas, deixando espadas e armaduras no chumbo natural. Com a aplicação da aguada, o chumbo ganha uma aparência de ferro envelhecido - e as armas e armaduras parecem verdadeiras!



A aguada é ótima para destacar as escamas do dragão

DOMINANDO A TÉCNICA

Usar a aguada economiza um bocado de tempo na pintura de miniaturas, mas exige se um certo domínio da técnica. Você vai precisar de alguma prática para calcular as quantidades exatas de água e tinta, bem como o melhor jeito de pincelar para criar o efeito desejado. A melhor maneira de treinar é com miniaturas simples de soldados-esqueleto: pinte os ossos de branco, e depois pincele a aguada para preencher os vãos. Depois você pode partir para obras mais ousadas, como anões carregados de bugigangas e magos cheios de roupas.

PALADINO

PERGAMINHOS DOS LEITORES

O Paladino não se acovarda (muito) diante dos perigos, e responde as dúvidas dos leitores. Abram caminho, goblins e orcs!

AVENTUREIROS ISOLADOS

Meus parabéns pela revista. Ela chegou em ótima hora, pois a falta de informação sobre RPG aqui em Maceió é enorme. Não há livrarias especializadas. O material em bancas de revistas é raro, e os próprios jornaleiros confessam que nem sabem o que é RPG.

Isso é terrível! Imaginem quantos RPGistas estão isolados do mundo, os feitiços vão se tornando escassos, os jovens magos indefesos contra os monstros; guerreiros, anões e elfos acuados, à espera do golpe de misericórdia de seus inimigos, por não saberem da existência de armas que poderiam dizimar tais ameaças; clérigos ameaçados pelas forças do mal, totalmente descrentes em seu deus; ladroes fracassados, halflings em extinção... E O CAOS!!! (...)

Nossas lojas não se preocupam em ter nas prateleiras títulos como Vampiro, Tagmar e O Desafio dos Bandeirantes. Mal encontramos os tradicionais Hero Quest, Dragon Quest e Dungeons & Dragons. (...) Acho que já está na hora de uma integração nacional. Ficamos literalmente "ilhados" do resto do país, enquanto competições são feitas, aventuras criadas e traduzidas... e ou não é uma tremenda injustiça? (...)

Guilherme de Miranda Ramos
Maceió - AL

Você está certíssimo, Henrique. Tudo está bem para os RPGistas do Rio e São Paulo - mas, fora destas cidades, o terreno é árido e inóspito. São poucas as bancas e livrarias especializadas, e os grupos de jogo são obrigados a viajar para as capitais se quiserem comprar produtos.

Mas é para dar um fim a esse caos que existe a DRAGÃO BRASIL. Aqui é onde os RPGistas espalhados pelo Brasil podem se unir. Aqui é onde os jogadores e Mestres das cidades mais distantes entram em contato com os últimos lançamentos nacionais e internacionais. E aqui os leitores também encontram anúncios de compras pelo correio, e assim podem evitar viagens para comprar seus produtos. Contem conosco.

CONVERTENDO PERSONAGENS

Em primeiro lugar, gostaria de dizer que a revista ficou bárbara. É bom saber que alguém se preocupa com os RPGistas. Tenho algumas perguntas.

1- Pode haver aventuras de ficção científica no Dungeons & Dragons? Afinal, a gente acaba enjoando de fantasia medieval.

2- Os personagens Mestre Arsenal e Andrus o Aranha para AD&D, publicados na revista, podem ser convertidos para D&D?

Igor Lucena Kuyuntzief
Pelotas - RS

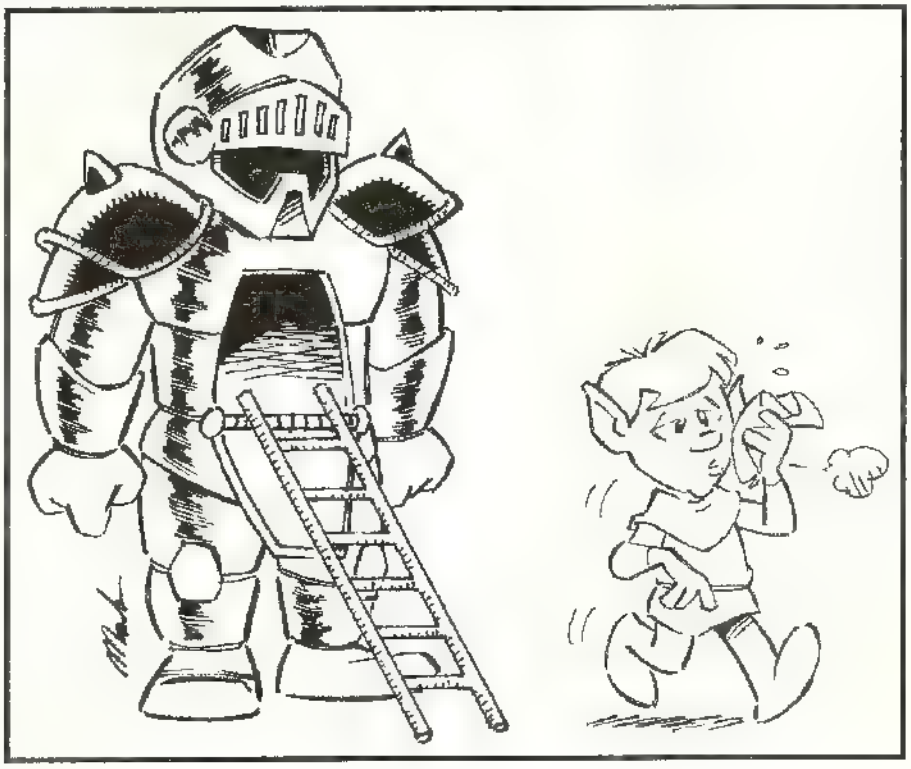
1- Fica meio difícil jogar ficção científica no Dungeons & Dragons, Igor. Mas não é impossível. No mundo-universo de SPELLJAMMER, para AD&D, os heróis ainda usam espadas e armaduras - mas eles podem singrar o espaço a bordo de naves mágicas e visitar outros planetas. Não existe SPELLJAMMER para D&D, mas você pode inventar algo parecido;

2- Além de você, muitos outros leitores pediram uma adaptação do Mestre Arsenal e de Andrus o Aranha para D&D. Tivemos que eliminar ou substituir alguns itens mágicos que não existiam no D&D, mas aqui vai

MESTRE ARSENAL

FORÇA: 18 (+3 para atingir, ferir e abrir portas)
INTELIGÊNCIA: 11 (Fala lê e escreve em idioma Comum e Neutro)
SABEDORIA: 18 (+3 nas jogadas de proteção contra magia)
DESTREZA: 16 (+2 para atacar à distância, +2 de bônus na Classe de Armadura)
CONSTITUIÇAO: 15 (+1 ponto por dado de vida)
CARISMA: 9 (Nenhum ajuste)

Classe e Nível: CLÉRIGO 5
Alinhamento: NEUTRO
Classe de Armadura: 3
Dado de Vida: d6+1
Pontos de Vida: 26
Equipamento: Armadura de Placa de Aço +3, Escudo +1, Martelo de Guerra +5, Adaga +1, Arco Longo, Aljava c/ 20 Flechas +2, Corda Escaladora, Símbolo Sagrado, Mochila, Cantil, 1 Ração Concentrada, Lampião, 2 Frascos de Óleo, Pederneira.



ANDRUS, O ARANHA

FORÇA: 17 (+2 para atingir, ferir e abrir portas)
INTELIGÊNCIA: 13 (Fala, lê e escreve em idioma Comum, Neutro e Goblin)
SABEDORIA: 8 (1 nas jogadas de proteção contra magia)
DESTREZA: 18 (+3 para atacar à distância, +3 de bônus na Classe de Armadura)
CONSTITUIÇAO: 15 (+1 ponto por dado de vida)
CARISMA: 14 (bônus de +1 nas reaçoes)

Classe e Nível: LADRÃO 5
Alinhamento: NEUTRO
Classe de Armadura: 1
Dado de Vida: d4+1
Pontos de Vida: 19
Equipamento: Armadura de Couro +1, Espada Comum, Anel de Proteção +2, Adaga +3, Arco Longo, Aljava c/ 20 Flechas +1, Mochila, Cantil, 1 Raçao Comum, Lampiao, 2 Frascos de Óleo, Pederneira, Corda de 15m, 2 Sacos Pequenos 1 Saco Grande, Ferramentas de Ladrao

O REI DOS PAMPAS

Saibam, ó aventureiros da DRAGÃO BRASIL, que Daniel Confortim, gaúcho de Passo Fundo, vagou como aventureiro pelos Pampas e rios reluzentes da Fronteira - até que o destino lhe concedeu o orgulhoso reino dos Pampas, e um irmao que mais tarde seguiria seus passos Todavia, sombrio, sentava-se o bárbaro no trono civilizado, sempre inquieto com a coroa em sua fronte

Através desta, sua majestade real Rei Daniel Confortin dos Pampas, congratula-os por sua lealdade para com ele e seu povo, bem como por seus feitos heróicos através da revista DRAGAO BRASIL Sua majestade acaba esta carta por ordenar a publicação de cards para RPG (Sua Majestade dá o exemplo e sugere cards de armamentos, heróis e vilões, como brinde para os leitores.

Atenção: A desobediência de uma ordem real é crime punido com a morte por enforcamento

Rei Daniel Confortin dos Pampas
Passo Fundo - RS

Salve, Majestade. Este humilde paladino sente-se honrado com vossas congratulações Vossa carta foi identificada como sendo legítima, devidamente assinada com o Selo Real Foi uma precaução sábia, considerando os inimigos que espreitam na tentativa de sabotar nossos esforços.

Vossa ordem com relaçao aos cards já está em nossa lista de planos futuros - planos altamente secretos, que vão tornar a DRAGÃO BRASIL uma força invencível a serviço dos RPGistas

DRAGÃO BRASIL X GIBIS

Fiquei muito feliz quando, em uma banca de jornais, vi a revista DRAGÃO BRASIL logo atrás dos gibis que ia comprar. Logo percebi que havia sido corrigido um grave erro na sociedade RPGista do Brasil. Deixei de lado os gibis e levei a DRAGAO

Gostei muito da revista, pois ela fala sobre todos os sistemas de RPG - inclusive o GURPS, meu preferido. Nos próximos meses espero ver a revista crescendo cada vez mais, com novas matérias para GURPS D&D, AD&D e Desafio dos Bandeirantes. Continuem o bom trabalho.

Bruno Bose do Amaral
Goiânia - GO

Agradecemos pela preferência, Bruno. Pode estar certo de que a revista vai crescer, sim senhor - sempre na direção do que os leitores quiserem. Continue escrevendo

ESSE LEITOR É DO BARALHO!

(...) Sou iniciante no mundo do RPG, tendo jogado apenas algumas buscas de Hero Quest. Porém, ao ler as matérias da DRAGAO BRASIL, me interessei por outros sistemas. Adorei a matéria sobre os baralhos Magic the Gathering, Spellfire e Jyhad Mas ainda estou confuso em certos pontos:

1 Se eu jogar Spellfire ou Jyhad, todos que quiserem jogar comigo deverão ter seu próprio baralho?

2 O baralho Jyhad pode ser aliado a RPGs compatíveis, tipo Vampire?

Pablo J. Macedo
Propriá- SE

1 - Sim. Qualquer um dos três jogos exige que cada jogador tenha seu próprio baralho Isso não impede, contudo, que um jogador com muitas cartas divida seu baralho e empreste um maço de cartas para outro jogador;

2- Não. Pelo menos por enquanto, nao existem RPGs "compatíveis" com Jyhad - ou qualquer outro baralho. Jyhad e Vampire, embora baseados no mesmo tema, são jogos diferentes e devem ser jogados isoladamente. Talvez, no futuro, a editora White Wolf invente algum meio de unir os dois títulos.

QUERO VIOLÊNCIA!

(...) Achei interessante essa revista, mas tem um errinho: só fala de bárbaros magos e ficção. Pô, já estou cheio de assistir filmes de ficçao com meu pai e meu irmao (aqueles CDFs!) Então resolvi ler alguma coisa sobre RPG, e o que encontro? MAIS ficção e fantasia! Bem que vocês poderiam colocar mais PANCADARIA, TIRO e PORRADA, né? (...)

Ricardo Biltner Silva
Sao Paulo - SP

Quem disse que RPG é só ficçao e fantasia? Você devia conhecer títulos mais barra pesada, como os jogos VAMPIRE, WEREWOLF, CALL OF CTHULHU... tem sangue e violência à vontade. Mas, se mesmo assim você não gostar, talvez seu negócio seja comprar algumas fichas no fliperama da esquina e distribuir porradas no Street Fighter II e Mortal Kombat ..

NÃO CONSIGO SER MESTRE!

(...) Tenho o jogo Dungeons & Dragons, mas ainda não consegui ser um Dungeon Master e formar um grupo de RPG Já tentei da forma que vocês descreveram na matéria "Passo Decisivo", na edição #1, mas sem sucesso (...) Talvez eu tenha começado com o jogo errado ou explicando as regras de forma incorreta - dificultando o aprendizado dos jogadores, ou talvez desestimulando-os de uma forma que ainda não descobri Gostaria que que você me dessem uma luz, para que eu não cometa o erro pela terceira vez. (...)

Andrésson Paulo Souza da Silva
Belém - PA

Fica difícil dizer o que está acontecendo de errado, Andrésson. Não é provável que o problema tenha sido a escolha do jogo - afinal, o D&D é o favorito pela maioria dos nossos leitores. Talvez seu método de mestrar

não seja do agrado dos jogadores. Em DRAGÃO BRASIL #3, na matéria "Como ser um Mestre", comentamos sobre vários macetes que um DM pode seguir para tornar sua aventura emocionante.

Mas, se você acabar descobrindo que não foi talhado para ser um Dungeon Master, não desanime. Passe o cargo para outra pessoa e seja um jogador. Você pode achar bem mais divertido que mestrar.

PSIQUISMO NO GURPS

Há pouco tempo comprei o Módulo Básico do GURPS, e tenho uma dúvida. No capítulo sobre Psiquismo (pág. 165), o exemplo diz, "Um personagem adquire Telepatia com potência igual a 10 (50 pontos). Esta potência vale para todas as suas perícias relacionadas com telepatia. Ele adquire também Transmissão Telepática com nível 9 e Recepção Telepática com nível 18."

Minha dúvida é: COMO ele adquiriu Transmissão Telepática com nível 9 e Recepção Telepática com nível 18, se ele só "comprou" potência em Telepatia?

Eduardo Tavares de Almeida
Santos SP

Calminha aí, Edu. Você está trocando as bolas. Potência e Nível de Habilidade são coisas completamente diferentes. O próprio GURPS exemplifica que um Telecinético com grande potência e pouco NH poderia empurrar um elefante rua acima, mas não colocá-lo sobre um caminhão; e um Telecinético de pouca potência e alto NH pode colocar uma moeda em uma fenda, mas não erguer uma mala.

Para ter poderes psíquicos, um personagem deve comprar potência E TAMBÉM perícias. Os tais 50 pontos gastos em potência de Telepatia não adiantam nada sozinhos, é como ter munição sem arma. O personagem deve também ter perícias psíquicas relacionadas com Telepatia - como a Transmissão e a Recepção Telepática do exemplo. Embora os Níveis de Habilidade para cada perícia sejam diferentes (9 e 18), sua potência é a mesma (10)

QUEREMOS BATTLETECH

(...) Gostaria de poder ver na revista DRAGÃO BRASIL uma matéria especial sobre o Battletech (sistema básico), Citytech (combates urbanos) e Aerotech (batalhas aéreas); suas casas, famílias, e o tão misterioso Comstar - uma comunidade científica secreta.

Augusto César de Souza Rua
Rio de Janeiro - RJ

(...) É indispensável uma matéria sobre os estupendos Battletech e MechWarriors, pois o número de Mechguerreiros, acho eu, deve ser bem grande. (...)

Jefferson Donizeti de Oliveira
Cotia SP

(...) Um assunto pouco explorado, mas muito bem aceito, é um jogo muito animal chamado Battletech. Muito pouco se fala sobre ele e seus suplementos, como o Mechwarrior. (...)

Os Filhos de Ebó
Santos - SP

(...) Gostaria que vocês não se esquecessem do sistema Battletech, e, de vez em quando, publicassem aventuras dele.

Leandro Antonio Lyra Massoli
São Paulo - SP

BATTLETECH não é um RPG, mas sim um jogo de estratégia com maquetes e miniaturas - que pode ser transformado em RPG com ajuda do livro-suplemento MECHWARRIOR. Com tantos pedidos insistentes de leitores, podem estar certos de que logo teremos em nossas páginas uma matéria sobre este excelente jogo.

ELOGIE

PERGUNTE

CRITIQUE

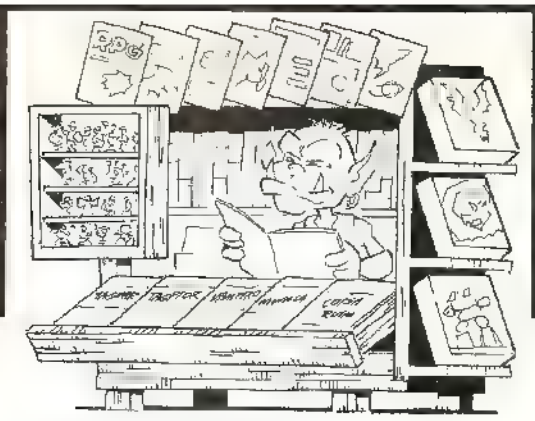
MAS NÃO DÊ SOSSEGO AO PALADINO!

ESCREVA PARA:

REVISTA DRAGÃO BRASIL

CAIXA POSTAL 19113
CEP 04599-970
SÃO PAULO - SP

BARRAQUINHA DO ORC



Novos negócios dos leitores aqui na barraquinha. Procure a melhor oferta!

Procura-se por um Mestre de Marvel Super-Heroes que nao seja sádico (queremos morrer de rir, e não de morte súbita!). De preferência, alguém que more na Zona Sul de São Paulo.

Jacqueline G. de Oliveira
Caixa Postal 12557
São Paulo - SP - CEP 04798-970

Queremos contactar grupos de RPG por todo o Brasil para trocar idéias, suplementos, etc. Procuramos tambem miniaturas para jogos e trilhas sonoras para fundo musical.

Irmandade da Espada
Mestre Christiano Patrício Póvoa
R: Benjamin Monteiro, 221, Apto 01, Maracanã
Uberlândia - MG - CEP 38401-027

Vendo um exemplar do livro-jogo duplo Fúria de Príncipes, usado, pela metade do preço de mercado.

Giuliano Souza Andreoli
R: Afonso San Martin, 429, Jardim do Salso
Porto Alegre - RS - CEP 91410-100
Fone: (051) 334 2524

HELP! Procuro jogadores de RPG (qualquer sistema) que morem por perto ou que possam vir para cá. Também quero me corresponder com jogadores e Mestres.

Elias Figueiroa Inri de Luna Lima
Av: Getúlio Vargas, 109, Apto 1203
João Pessoa- PB - CEP 58013-240

Quero encontrar 3 pessoas com idades entre 10 e 13 anos para jogar Hero Quest

Leonardo Racic Kas
R: Violeta, 364, Jardim das Flores
Osasco - SP - CEP 06112-030

Procura-se jogadores de nível 1 a 3 para formar grupo de Dungeons & Dragons.

Flavio Castro
R: Itabira, 411, Apto 24, Horto
São Paulo - SP - CEP 02636-000

Quero me corresponder com outros leitores para trocar aventuras e personagens de D&D.

Fábio Henrique Cipriani
R: Barros Cobra, 685, Centro
Poços de Caldas - MG - CEP 37701-018

Quero trocar com outros aficcionados por RPG informações, personagens, dungeons... enfim, tudo.

Jefferson V. Rodrigues
R: Assis Machado, 503, Vila Hortência
Sorocaba - SP - CEP 18020-510

Aulas particulares para introdução ao sistema AD&D para iniciantes ou não. Conheça e domine as todas as regras em pouco tempo.

Fábio Frank dos Santos
Av: Rouxinol, 945, Apto 132, Moema
São Paulo - SP - CEP 04516-001
Fone: (011) 532-1843

Sou louco por RPGs em videogames. Quero comprar ou trocar os cartuchos Shining Force I e II para Mega Drive.

Tiago Ribeiro Esteves
R: São João Gualberto, 173, Vila Formosa
São Paulo SP CEP 03414 140
Fone: (011) 941-7518

. Vendo o GURPS Módulo Básico, em ótimo estado, por R$ 15,00, ou troco por coisas de meu interesse.

Daniel Monteiro Bertolli
R: Hermes de Abreu Ferreira, 54, Cibratel 1
Itanhaem - SP - CEP 11740-000
Fone: (0132) 76-2281

Estou escrevendo um livro chamado FairyTale, e procuro um bom desenhista que saiba desenhar dragões, trolls, orcs, fadas e guerreiros para ilustrar o livro. Enviem seus trabalhos para avaliação.

Fernando Ribeiro Alves
Quadra 21, Lote 93, S/Leste
Gama - DF - CEP /2460-210

Quero me corresponder com jogadores de RPG para PC. Possuo os jogos Monkey Island 2, Indiana Jones - Fate of Atlantis, Day of Tentacle, Cobra Mission, Sam & Max, Lost in Time, Kyrandia 1, Alone in the Dark, Mario is Missing.

Luiz Carlos da Silva Cunha
R: Angelo Alos, 122, Apto 58
São Paulo - SP - CEP 02276-100

Pinto miniaturas sob encomenda. Os interessados devem escrever para:

Henrique G. da Silva
R: Conde de Itu, 652, Sto. Amaro
São Paulo - SP - CEP 04741-001

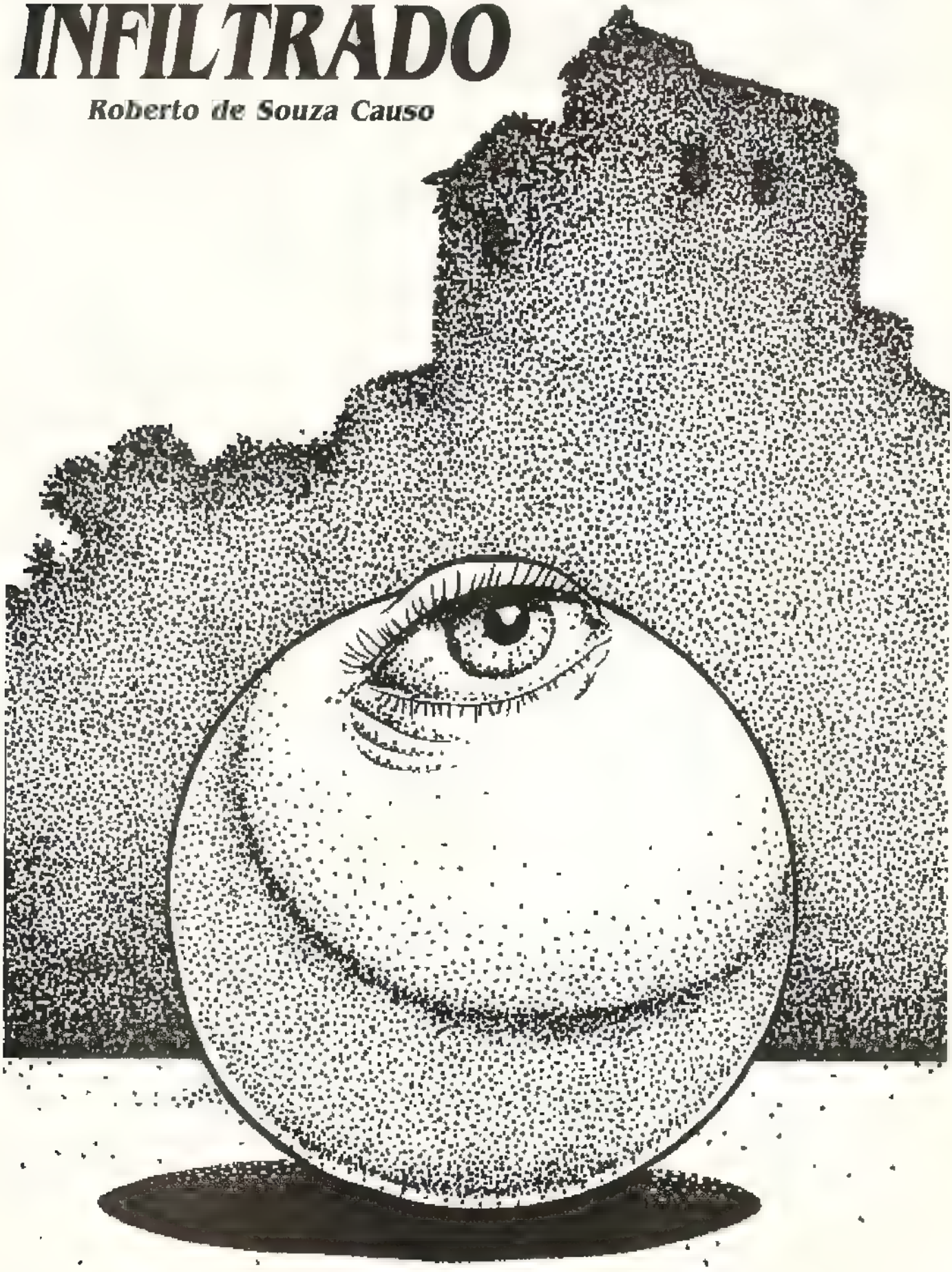
Sou Mestre de D&D e AD&D, e procuro alguns players aqui em Maceió para jogar em fins-de-semana.

Daniel Salles Araújo
R: Dr. Rubens Canuto, 234, Apto 802, Ponta Verde
Maceió - AL - CEP 57035-200

Quer vender? Trocar? Pintar? Mestrar? Reclamar? Envie seu anúncio para a Revista DRAGAO BRASIL, seção Barraquinha do Orc Caixa Postal 19.113, CEP 04599-970, São Paulo - SP É de graça: o Orc não cobra nada!

INFILTRADO

Roberto de Souza Causo



Inauguramos nossa seção de contos com esta obra da fera Roberto de Sousa Causo, escritor e ilustrador com histórias publicadas no Brasil, Portugal e Canadá. Entre seus trabalhos está Dinossauria Tropicalia, um livro só com histórias de dinossauros escritas por autores brasileiros. Neste conto de ficção científica, Causo descreve a conclusão dramática de uma missão que irá mudar o destino da Terra...

Seu carro pára, à meia-noite, na estrada deserta. Há uma casa... Você sabe que é A casa, apesar de seu corpo estar se deteriorando tão rápido que você desconfia de seus sentidos. O 302 V8 do Maverick morre, levando consigo aquela saudável energia de cavalos-vapor de que você tanto necessita. Você tem que sair, abre a porta e salta, deixando no volante uma massa de pele escamosa azul - que some meio segundo após o contato com o ar frio.

Frio de uma noite de junho, que espanta parte da pouca energia que lhe resta. Agora seu corpo está insensível, como se todos os músculos estivessem dormentes, mas você o força a caminhar. Sente os passos apenas como choques transmitidos pelos ossos. Cambaleia.

Alcança a porta. A chave girada na fechadura escapa de seus dedos e talha a pele. Abre um buraco na palma da mão, que, surpreendentemente, arde. A insensibilidade cede à dor. Mais surpresas.

Tudo dando errado, você pensa, enquanto entra finalmente. Seu corpo deveria decompor-se apenas após a morte. Rápido o bastante para que nenhum deles pudesse dissecá-lo e descobrir os segredos de sua construção, tornando-os incapazes de extrapolar qualquer técnica de restos tão etéreos quanto átomos de hélio. Mas você ainda está vivo, e pode sentir seu corpo putrefato arder em todas as partes onde a pele já caiu e a carne nua roca o tecido das roupas, enquanto você o obriga a subir as escadas. Não devia arder, não devia doer, e na metade do caminho chega a surpresa mais dura - a dor dos órgãos se desmanchando enquanto vivos, dor que retorna no tempo de uma pulsação retardada dez vezes, fazendo-o gemer pela primeira vez.

Você quase despenca pelos degraus e se agarra ao corrimão. A madeira fria e morta não lhe transmite energia alguma. A noite gélida ainda o agride através das janelas arrebentadas pelos vândalos. Você poderia tentar arrancar alguma energia de uma torradeira ou liqüidificador, mas não há nada disso por aqui. E, ainda que algo funcionasse no ponto de encontro disfarçado de casa abandonada, seria como tentar matar a sede de um náufrago com gotas de orvalho. Lá em cima... lá espera o revitalizador. A única solução, o seguro contra aquela possibilidade ínfima, daquele diminuto gene - artisticamente implantado para comandar a decomposição do corpo - ser agredido em sua delicadeza pela radioatividade residual da Terra e alterar suas ordens, fazendo você apodrecer até a morte.

Um som de pneus queimando no asfalto em uma freada brusca. Você pode mesmo ver o Opala preto parado em frente à casa e os três homens saltando e correndo, em passos que soam agora (estranho que seus sentidos funcionem tão bem) dez vezes mais largos que os que você usa para atingir o patamar.

Você se atira contra a porta de um dos quartos, ansioso pelo revitalizador, salivando como um homem perdido no deserto que finalmente descobre um oásis. Nesse exato momento os homens entram pela porta que escancaram com as botas, e engatilham as pistolas e a submetralhadora. Mas você não os teme enquanto gira a maçaneta, e mais uma vez se joga, então, contra o canto conhecido onde está o revitalizador.

Abraça-se a ele, grita diante do choque contra o metal frio que o fere ainda mais. Está vazio. Esgotado. Você se ergue com um salto de desespero e grita mais uma vez. É o bastante para fazer seus perseguidores hesitarem, mas não lhe traz respostas. Então, olhando em torno lá está. Uma mendiga, a julgar pelos trajes - mas não pela

aparência, que rejuvenesce, aviva, robustece. Teria entrado por uma das janelas quebradas, em busca de abrigo - chegado, quem sabe, cinco, dois minutos antes de você -, selando o destino do seu corpo? Não importa, e você não se zanga. Os efeitos do revitalizador serão imprevisíveis no organismo dela. E, de qualquer maneira, como você, também ela será morta assim que os perseguidores entrarem no quarto.

Sua última chance está no portal, no quarto anexo. E, apesar da decomposição que agride seus nervos com uma dor cada vez mais insistente, você sabe disso com uma clareza absoluta. Sua mente - VOCÊ - não depende do corpo moldado exceto para a locomoção. Na verdade você está naquela cápsula esférica no centro da cabeça, invulnerável à tecnologia terrestre, esperando apenas que um outro infiltrado a recupere e acesse os dados contidos nela. E você tem os dados mais importantes. Apesar do seu estado, você tem que conseguir atravessar o portal.

Dá o primeiro passo e a dor vem, mais forte do que nunca. Você só se mantém em pé por um esforço de vontade, porque sua mente está intacta e protegida, lúcida, registrando o ruído dos passos no patamar e da respiração ofegante do inimigo.

Cambaleando, você adentra no outro quarto. Esbarra num móvel e agarra-se a ele. Olha para trás e vê a mendiga, que agora é uma beldade fitando-o com olhos assustados e simultaneamente embevecidos com a energia que flui através dela - e que em breve explodirá seu coração. Mas você também vê os homens irromperem pelo cômodo, as armas em posição e os olhos ágeis como os de animais, avaliando tudo.

Você se vira num último esforço coroado por uma fanfarra de explosões e pelo grito derradeiro da mulher, enquanto seu corpo é espancado por punhos invisíveis. Você contempla a porta bem à sua frente, disfarçada num espelho alto com moldura pesada de metal, esperando por você. Tão perto e tão longe, à distância de um passo para um corpo morto.

O corpo que você usou em suas missões está agora definitivamente morto. Sabendo disso, o gene atrapalhado aciona o seu comando - numa espécie de efeito retroativo que o transforma em pó unido por plasma celular, ainda em pé. Está tudo acabado, você pensa.

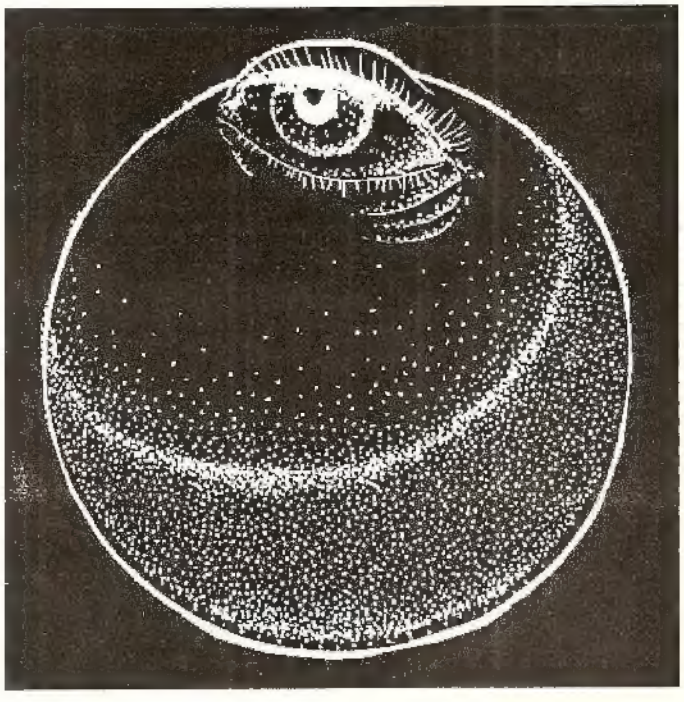
E, no instante seguinte, você - só você - está atravessando o portal em sua cápsula invulnerável. Ela, você suspeita, foi miraculosamente atingida em cheio por um daqueles projéteis de 9 milímetros que cruzam o quarto a 400 metros por segundo, e que o penetrou pela nuca, num impacto forte o bastante para expulsá-lo através do crânio e pela boca que se desmancha em dentes estilhaçantes e nacos de carne seca que voam pelo ar - e terminam grudados no campo transmissor seletivo do portal-espelho.

Agora você quica e rola no piso da plataforma receptora, tão longe da Terra que nenhum terrestre poderia suspeitar. Enquanto um dos seus fecha o portal, mantendo-o apenas como um campo polarizado, você olha, após ligar os sensores visuais da esfera. Lá, do outro lado do espelho, os perseguidores se atropelam e pisoteiam o corpo moldado - que agora é um colchão de poeira que se espalha e ossos que estalam como gravetos secos, voando em lascas que se dissolvem no ar.

Você, enfim, está em paz, no momento em que o apanham do chão e o levam para acessar suas valiosas informações. Você cumpriu sua missão. A mais importante de todas.

A invasão pode começar.

ROBERTO DE SOUZA CAUSO



COMPLETE SUA COLEÇÃO

REVISTA STAR GAMES

ESPADA DA CALÁXIA

TRAMA

Há 29 anos, o planeta Metalian enviou à Terra um explorador espacial.
Ele foi morto.
Hoje, em 1995, um segundo explorador metaliano vigia nosso planeta.
Ele quer vingança.
Contra nós.

A maior aventura deste planeta

Breve nas livrarias ou pelo reembolso

VALE XEROX

REVISTA DRAGÃO
R$ 2,50
Nº DR-1 ☐
Nº DR-2 ☐
Nº DR-3 ☐

Se você deseja receber em sua casa a edição da revista DRAGÃO BRASIL, envie cheque nominal ou vale postal à Trama Editorial Ltda. no valor ao lado e preencha o cupom. Envie tudo para **TRAMA EDITORIAL LTDA. CAIXA POSTAL 19.113 - CEP 04599-970 - SÃO PAULO - SP** e aguarde o seu exemplar pelo Correio, sem despesas.

NOME: .....
ENDEREÇO: .....
.....
CIDADE: ..... ESTADO ..... CEP .....
TELEFONE: ..... Nº DO VALE POSTAL .....

REVISTA STAR GAMES
R$ 2,80
Nº SG-1 ☐
Nº SG-2 ☐

Se você deseja receber em sua casa a edição da revista STAR GAMES, envie cheque nominal ou vale postal à Trama Editorial Ltda. no valor ao lado e preencha o cupom. Envie tudo para **TRAMA EDITORIAL LTDA. CAIXA POSTAL 19.113 - CEP 04599-970 - SÃO PAULO - SP** e aguarde o seu exemplar pelo Correio, sem despesas.

NOME: .....
ENDEREÇO: .....
.....
CIDADE: ..... ESTADO ..... CEP .....
TELEFONE: ..... Nº DO VALE POSTAL .....

FORBIDDEN PLANET

Agora também na ZONA SUL de São Paulo

Av. Ibirapuera, 2473

Telefax. (011) 240-3213 São Paulo - SP

O PLANETA PROIBIDO PARA QUEM NÃO CURTE RPG!

Forbidden Planet

Shopping Pompéia
Rua Clélia, 33 - loja 1
(ao lado do Sesc Pompéia)
Tel. (011) 62-0468 - São Paulo - SP

Rua Gabus Mendes, 29
(trav. rua 7 de Abril - Centro)
Tel. (011) 259-8963 Fax. 255-0959
São Paulo - SP

Shopping La Plage - Cj. 144
Praia de Pitangueiras
Tel. (0132) 87-1025
Guarujá - SP

Correspondência e pedido para Caixa Postal - 6656 CEP 01064-970 - São Paulo - SP